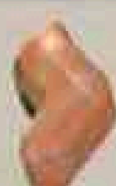
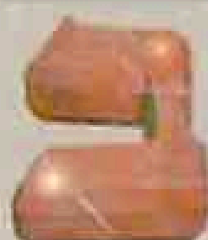
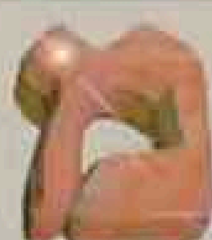
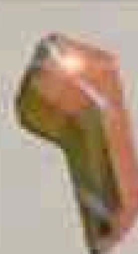
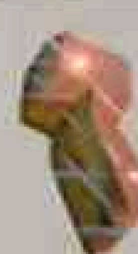
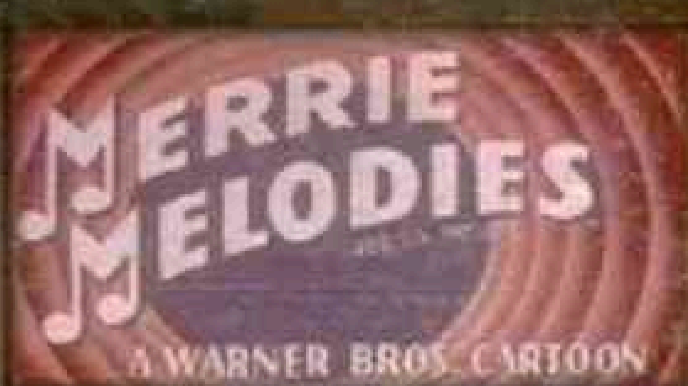
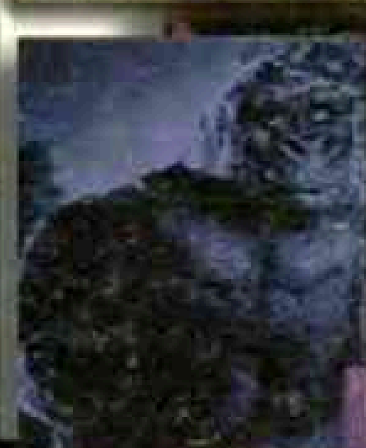
עיתון מחשבים לנוער • גיליון מס' 3 • ינואר 95' • 68 עמודי צבע • המחיר: 14.95 ₪ באילת 12.70 ₪

זומביט



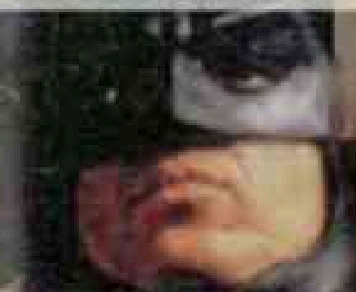
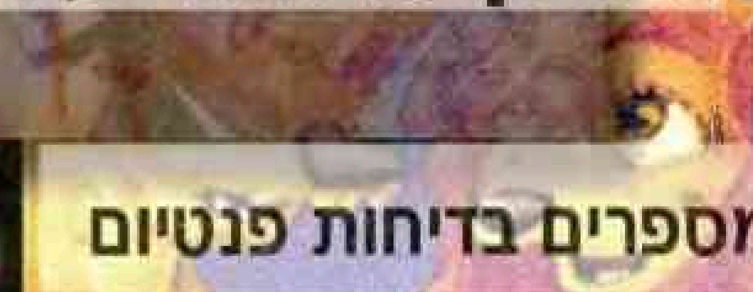




זומביט כוכב קולנוע

גיליון מיוחד על מחשבים וקולנוע



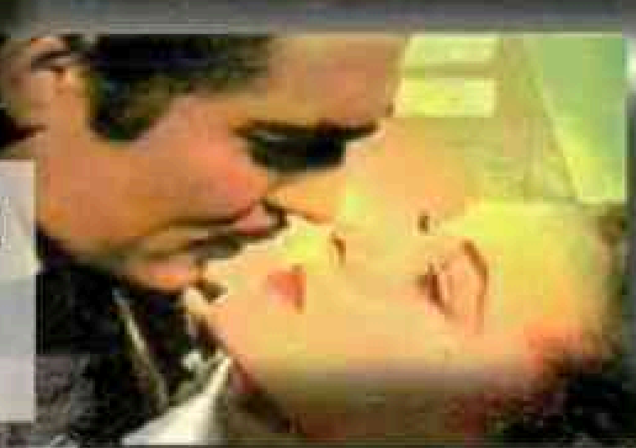
מספרים בדיחות פנטיום

נגנבים על ירח רצחני, 3DO,
נובה סטורם, הנץ השחור...

עולים על BBS – זומביט און־ליין
יורדים על ביל גייטס ומייקרוסופט

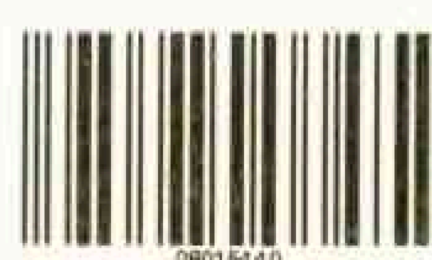






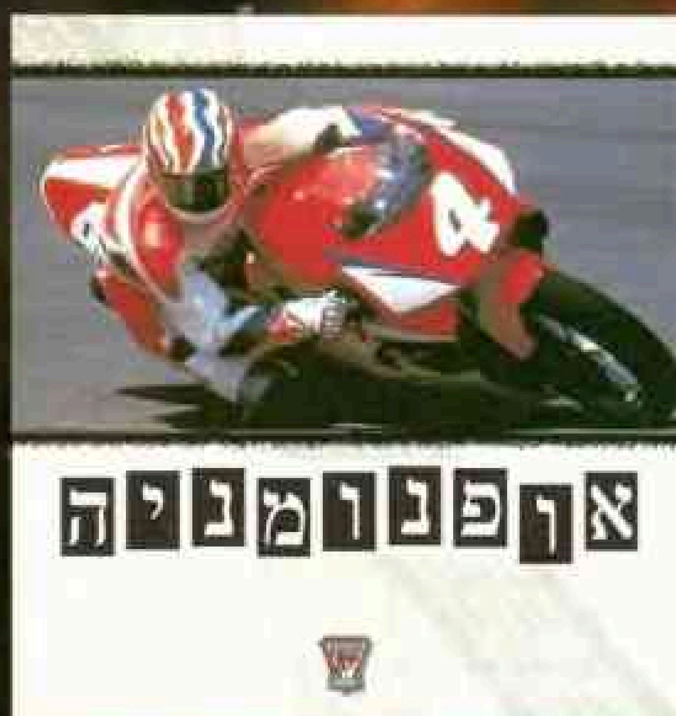
נוסעים להוליווד, חוזרים
דרך ירדן למסיבה באינטרנט





להשתתף בחלום בלהות...
לקרוע את הכביש...
לשרוד בסופת חלל...







עם מחשבת אתה סוף סוף
יכול לעשות את זה!

לקבלת פרטים מלאים
ולהזמנות טלפן

עדיפון
ADIPHONE
24 שעות ביממה
03-5261556



מחשבת - הרפתקה שאינה נגמרת

מרכז שיווק: קיבוץ גליל ים, מיקוד 46905, טל: 09-528741

התגלתה גלאקסיה חדשה

מדיה 88'

סאונד גלאקסי

כרטיס הקול המתקדם ביותר במחיר הנמוך ביותר

שכח מכל האחרים! תם עידן כרטיסי הקול הישנים והיקרים.
סאונד גלאקסי הוא כרטיס הקול החדיש והמתקדם ביותר!
בסאונד גלאקסי יש **יותר** פונקציות, **יותר** פעולים, **יותר** אפשרויות
וכל זה במחיר נמוך יותר. **סאונד גלאקסי** - כרטיס קול מגלאקסיה אחרת.

תומך ביותר סטנדרטים
ובכל סוגי ה-CD ROM



MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

מדיה סנטר

AZTECH
Full Power Multimedia

Sound Galaxy

כרטיסי קול, ערכות מולטימדיה, כונני תקליטורים, כרטיסי וידאו מבית אצטק
ניתן להשיג במדיה סנטר, דיזנגוף סנטר שער 4, טל. 03-5285859 ובחנויות המובחרות.
קרביץ טכנולוגיה, רח' המסגר 18 ת"א טל. 03-5370094

מתחברים לזומביט

זומביט

B.B.S, תכנה, חומרה,

גם משחקים וטריקים.

יחד עם ה־ .T.V.

למקצוענים ובדיקים.

חבינו.

צריך לפחות זומביט אחד

בכל בית אב

כי הילדים וההורים רבים

עליו.

בזומביט יוצאים למסע ממוחשב.

מי שלא מחובר - לא חי ב"עכשיו"!

לכבוד: **"כולנו עיתונות ותקשורת", דרך בן־צבי 84 תל־אביב 68104**

כן, אני מעוניין/ת לצרף את בני/בתי כמנוי לירחון "זומביט" לשנה שלמה (12 גליונות) במחיר מבצע של 153 ₪, ב־3 תשלומים של 51 ₪ כ"א, במקום 179 ₪ (המחיר המלא).
בתוספת הפתעה לכל מנוי חדש.

פרטי המנוי: שם פרטי __________ שם משפחה __________ תאריך לידה __/__/__
כתובת מלאה __________ מיקוד __________ טלפון ____-______

אני מעדיף/ה לשלם באופן הבא: ☐ 3 המחאות המצ"ב על סך 51 שקלים כל אחת.
☐ אני מעדיף/ה לשלם באמצעות כרטיס האשראי שלי. סוג הכרטיס (סמן/י איקס): ☐ **ויזה** ☐ **ישראכרט** ☐ **דיינרס**

שם בעל הכרטיס: __________ מספר ת.ז.: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

מספר הכרטיס: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ בתוקף עד: __/__

להזמנות בכרטיסי אשראי: 03-5180874, 03-5180870

ת ו כ ן

גרפיטי 1 - הקיר של נאורה (דבר העורכת) 6
גרפיטי 2 - הקיר שלכם (קוראים כותבים) 7
חידושים ומשחקים שבדרך 8-9
צנזורה על משחקים 10-11
מושון - סיפור 12
יום עבודה ב"חללית" - חדר עריכה דיגיטל 13
עורכים פורחים - תוכנות עריכה 14-15
אפקטים בקולנוע 16
סינמה רשת - ארכיון סרטים באינטרנט 18
BBS - זומביט און־ליין 19-20
תלת-מימד 3D Studio 23
פשע - גונבה 24-25
CD - ארכיוני קולנוע מגה וקריטריון 26-27
משחקי CD - נמלולים, ירח רצחני ועוד 28-32
דאבל קליק - קומיקס 34-35
משחקים - הנץ השחור, נובה סטרייק ועוד... 36-41
קצְ-ע - משחקים ממש רעים 42-43
יורדים על ביל גייטס 44
אולימפיאדה - של השפלות 45
D&D - עולם האמונות 46
ספרים - על חלונות 47
סטר-טרק - מפגשים מהסוג השלילי 48-49
3DO - משחקי וידיאו 50-51
כוכב שבתאי - אולם משחקי וידיאו 52-53
חופשי - תוכנה לעיבוד תמונה 54
תכנות - Visual Basic 56
מקינטוש - עריכת וידיאו 57
זומביל'ה - הבמאי הצעיר וקומפי 58-59
זומביטאים מבקרים בירדן الكومبيوتر 60-61
סטייל - אסתטיקה במהירויות גבוהות 63
מילון מונחים 64
תחרויות וחידות - נושאי פרסים 65
אנטי - בקורות על כתבות בעיתון 66

זומביט

עורכת: **נאורה שם-שאול**
עיצוב ממוחשב: **משה אלחנתי**
עיצוב מלל והכנה לדפוס: **שרונה בבלר**
סדר: **לילך גול** צלם: **אמיר המאירי**
עורך לשוני: **א. לוי** הגהות: **שרון סולומון**
משתתפים קבועים: **עמוס אלנבוגן, עידו אמין, סיון רהב, גיא ברנע, נמרוד קרת, תום ברגר, דוד מאואס, טל פרץ, ליאת גלר, אייל מושקוביץ, נרי פרידמן, רועי ברלין, עדי יוגב, יניב קסנר**

מו"ל: **כולנו עיתונות ותקשורת**
עורך אחראי: **אורן ציבלין**
מנכ"ל: **אורלי רוזנבוך-עטייה**
מזכירת מערכת: **דליה משאל**
מנהלת מח' מודעות: **זיוה אסא**
03-5180871
מחלקת מנויים: **טלי נגראה**
03-5180870/4
כתובת המערכת: דרך בן-צבי 84, תל-אביב
668104
03-5180820 (רב-קוי)
פקס: 03-6820401
הדפסה: **צ.צ. הפקות והדפסות בע"מ**
הפרדות ולוחות: **גרפאור**
הפצה: **בר** 03-6952118/9

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות ואינה מחזירה כתבי יד

חבר'ה,
רוצים לצאת מהלחץ במבחנים?
מלאו את שאלון "טסט-רילקס"
המופיע בעמ' 21-22 ושלחו.
בין השולחים עד לתאריך 10.2.95,
יוגרלו 5 משחקי מחשב מדליקים.
כדאי למהר!
המשחקים יישלחו לבתי הזוכים



הקיר של נאורה

החודש עבר בסימן נפילה של הגדולים – **אינטל** (הפנטיום מזייף!!) ו**מייקרוסופט** (החלונות אינם עומדים בציפיות??). אנחנו עדיין קטנים – אבל "כוכבי קולנוע", ולפי תגובותיכם – יש לנו סיכוי **גדול**!
נושא הגיליון הוא קולנוע. מדהים להיווכח עד כמה הוא ממוחשב, עד כמה הוא כרוך בטכנולוגיה, ולא רק בתוכנות עריכה מקצועיות וביתיות, אלא גם בארכיונים קולנועיים על גבי סי.די.רומים, ומשחקים שפותחו בעקבות סרטים, וההיפך.
החודש עבר גם בסימן של התעוררות "**אינטרנטית**" בארץ (האם יפסיקו למלמל בחרדת קודש את המילה "מולטי־מדיה" כדי לפנות מקום למילת הקסם "**אינטרנט**"?) אולי באיחור של כמה חודשים אחרי העולם המערבי המתוקן... ואילו אנחנו, הקטנים, הכי שמחים להודיע: מעתה אנחנו העיתון האלקטרוני – **זומביט און־ליין** המדליק ביותר במזרח התיכון, ולנו BBS משובח מבחינת תכנים, עיצוב גראפי, וצ'ופרים בשפע (עמ' 21–20). נסו ותתענגו!
אך מעבר לקולנוע, ובמקביל לפעילות **זומביט און־ליין** – *ממשיכים* להביא את המשחקים הכי חמים בשוק, תחת הירח הזורח (עמ' 29) ובכבישי סאן־פרנסיסקו הבוערים (עמ' 30), 3DO במלוא המרץ (עמ' 51–50). ***מפסיקים*** להקדיש עמודים שלמים למשחקים גרועים מפאת גודש החומרים בעיתון, ומרכזים אותם בקצ־רע (עמ' 43–42), ***ממשיכים*** לעקוב אחר הנעשה ברשתות תקשורת, ***מתחילים*** במדור תיכנות למקצוענים (עמ' 56), ***לא מפחדים*** לעסוק עוד ועוד בנושאי גונבה (עמ' 25–24) ***תופשים*** סטייל (עמ' 63), לא רק בארץ – גם בירדן (עמ' 61–60).

והעיקר – *עושים* אפקטים!

נאורה

נ.ב. לפני כשבועיים השתתפתי במסיבה מאוד מיוחדת, כמותה יש יותר ויותר בזמן האחרון. המסיבה הזו התרחשה ברשת האינטרנט (באתר של אדם קארי, ראו מדור אנטי) – בסיסה היה בהולנד, אך משתתפיה – מכל העולם. נתבשרתי עליה ימים רבים למפרע, ובאותו היום, כמו רבים אחרים, נצמדתי אל המסך כמה שעות לפני תחילתה, כדי לעקוב אחר ההכנות שתועדו בתמונות סטילס ובסרטי וידיאו (שהועברו בתוכנת שרות הנקראת CU-SEE-ME). במו עיני צפיתי בבלוני ענק שנקשרו מסביב לאולם הארועים ועפו השמיימה לקראת חצות, במו אוזני שמעתי את הכנות ה־DJ וראיתי את הנוכחים, ומה עשו להם ולתמונותיהם המשתתפים בשלט־רחוק. הכפר הגלובאלי איננו חזון אחרית הימים, אלא דבר שקורה, כאן ועכשיו, או אם תרצו – בכל מקום ובשום מקום, בכל שעה וללא זמן ממשי.



הקיר שלכם

מאת: עופר לנדנברג

זומביט בשטח

לפי סקר של המכון הסטטיסטי - 99.9 אחוז מכלל האוכלוסיה בארץ קוראים את כתב העת "זומביט".

תגובת המנכ"לית:
"יש מקום לשיפור"

לפיכך החליטה המערכת להכריז על מבצע מיוחד – כל הרוכש מנוי לעיתון "זומביט" זוכה במנוי חינם לתוכנית הטלוויזיה.

מאת: ציפי המצפה

מעניין מדוע ביל גייטס קורא ל־WINDOWS-95 פרוייקט שנות האלפיים?

חברת מיקרוסופט הכריזה על מערכת גירסא NT.



● מ. א. הטיל ביצה ושלח לנו אותה באינטרנט





מאת: תלתן בורגראנץ'

ביל (ביזיו) גייטס הכריז על מיזוג עם אברהם שפירא - הם יסבו את מערכת ה"חלונות בעברית" ל"וילונות בפרסית". כמו כן נמסר ש-WINDOWS-95 נדחה ל-96 היות והגירסה הנוכחית איננה נתמכת מקיר לקיר.
הם החליטו ללכת על זה בגדול, ושם המוצר הוחלף מ"שיקאגו" ל"אור-יהודה".

★★★

מייקרוסופט תפסיק למכור את התוכנה "חלונות לקבוצות עבודה" ובמקום זה היא תחלק "צ'פחות לחבר'ה".

שאלה: כמה טכנאי אינטל דרושים כדי להחליף צ'יפ פנטיום?
תשובה:
1.9976859

חומר גלם לצ'יפים

PENTIUM



על חידושים

מאת: סיון רהב ודוד מאואס

- שונאים להקליד? הפתרון לבעיה שלכם קרוב מתמיד. בארצות־הברית יצאו מחשבים שמאפשרים לכתוב עם עט־אור על הצג. המחשב כבר יפענח את הכתב ויעבד אותו לאותיות הדפוס.
- בבריטניה החליטו כמה חברות תוכנה להעניק פרסים לאזרחים ישרים והגונים שילשינו על חנויות שמבצעות העתקות לא חוקיות. בקרוב בארץ? (הרחבה במדור פשע)
- בקרוב יתחילו למכור לציבור הרחב עכברים תלת מימדים, שצריך להחזיק באוויר במקום על משטח קשיח. בינתיים משתמשים בעכברים האלו רק מהנדסים, מתכנתים ומיליונרים.
- "שארפ" (המוכרת מ"זה שארפ, זה לא") הוציאה וידיאו־מודם משוכלל וקומפקטי שבעזרתו אפשר לשלוח ולקבל תמונות וידיאו דרך קו טלפון.
- בניו־יורק יצא עיתון צעירים חדש– **FLUX**, שעוסק בעיקר במחשבים.
- יצרני "דום" מבטיחים ש"דום 2" לא יהיה המשחק האחרון בסדרה. צפו להפתעות.
- חברת "סווטש" הוציאה עכבר שמעוצב כמו שעון סווטש. קול!
- לכל אלו שמתכננים לקנות 486 או 586 בזמן הקרוב: ה־686 אר־טר־טו מגיע, ואולי כדאי לחכות ולקנות אותו. שלא תגידו שלא אמרנו לכם. ומצד שני – לך תדע, אולי 686 ייצא להם בטעות כ־685.897? חכו, ובינתיים – אל תיקנו.
- נינטנדו יצאה בהכרזה עצומה, על טכנולוגיה חדישה מאוד, שתאפשר הרצת משחקים באיכות ורמה של 32 ביט על ה־**SNES** הטוב והישן! מדובר על ג'וק, סטייל ה־**SUPER FX**, שמתחבר לכל קסטה של המשחק, ומאפשר עיבוד נתונים במהירות גדולה פי ארבע מה־**SNES** הישן, בתוספת מחיר מזערית ממש!
מחירו של הג'וק החדש והמדהים יעלה לא יותר מ־2 דולר לג'וק!!! כלומר הקסטות יעלו כמעט אותו הדבר, ויהיו 32 ביט!!!
הוא יאפשר הצגת 16,000,768 צבעים בו זמנית, מהירות חישוב של **13.4Mhz** (מהיר, כאמור, פי ארבע מה־**SNES**), ועוד אפשרויות גראפיות וחישוביות מדהימות. הג'וק יכלול מעבד ראשי נוסף, שיעבוד במקביל למעבד הישן, וזה מה שיאפשר לו לעבוד ב־32 ביט.
- נינטנדו גמרה לעבוד על מכשיר ה־**VIRTUAL REALITY** ההולוגראפי שלה, ויבוא מצוייד במסך קטן, ש'מקרין' את המשחק בצורת הולוגראמה צבעונית שמקיפה את השחקן. בכירים בנינטנדו טוענים שהמכשיר מציע חוויה חדשה שהעולם יאהב. המכשיר יהיה 32 ביט טהור, ויעבדו עליו רק משחקי הולוגראמה שיתאימו לו.
- המכשיר החדש שהופך את המגדרייב ל־32 ביט, ה־**32X**, יצא לשוק ואיתו משחקים רבים.

יוצא מהתנור... מוקפץ על המחבת... יוצא מהתנור... מוקפץ על המחבת...

פשיטה בג'ונגל
JUNGLE STRIKE

מי ששיחק ונהנה מהמשחק "פשיטה במדבר" (**DESERT STRIKE**) – הנה בא ההמשך המיוחל.





זה התחיל בתור משחק טלוויזיה, ההצלחה קסמה לחברת "גרמלין" שהסבה אותו ל־**PC**, ועתה ממשיכה ב'פשיטותיה' לא רק בהליקופטר, אלא בכלי רכב ותעופה רבים אחרים. הפעם האיום הוא על ארצות־הברית. מיערות דרום אמריקה נפתחת סכנה חדשה. בנו של קולבבה ממשיך בדרכו הסוררת של אביו, וזורע אימתו על התושבים האמריקאים.

ומשחקים שבדרך

כדאי לחכות... כולם מחכים... כדאי לחכות... כולם מחכים...

עין תחת עין
RETRIBUTION



בזמן שאתה חוגר את עצמך למושב הטייס, אתה יודע שהפעם – המלחמה מוצדקת. המין האנושי עומד בפני הכחדה! יצורים מכוכב אחר, הצילו בעבר את המין האנושי באחת מהמלחמות הנוראות ביותר שידענו.



אך אז לא ידעו תושבי כדור־הארץ דבר אחד קטן וחשוב – מטרת אותם יצורים שהצילו אותנו בעבר, היתה לגדל אותנו כדי שנשמש כמזון עבורם בעתיד...
משחק חלליות חדש מתוצרת חברת "גרמלין".
הפעם – הנקמה היא הישרדות!

עדיין מתבשל... מריח טוב... עדיין מתבשל... מריח טוב...

הנה בא עוד אחד
KING QUEST 7



זו אולי סדרת המשחקים הארוכה והמפורסמת בעולם. לא כולם מתים עליה, על המתקתקות הזו, הלקוחה מעולם האגדות, המלך מציל את הנסיכה וכו'. אבל העובדה היא שחברת "סיירה" מכריזה עתה על השביעי בתור וצופה לו הצלחה רבה, מה עוד שעתה הם נוקטים בקו "נכון פוליטית" – לא עוד הנסיך אלכסנדר מציל את הנסיכה הקסומה, אלא שאתם משחקים בתור הבת והאמא. וגם מבטיחים גראפיקה **עוד** יותר טובה!





צנזורה

מאת: עידו אמין

הענקים רוצים צנזורה

איגוד יצרני התוכנה הקטנים בארצות הברית יוצא למאבק חריף נגד הצעת חוק צנזורה על משחקי מחשב. סגה ונינטנדו דווקא בעד

"מורטל קומבט" של סגה, אחד המשחקים האלימים ביותר שנראו עד כה על מסך המחשב, הביא את הסעיף לשלושה מחברי הקונגרס האמריקאי, **קול, ליברמן ולנטוס**, והם מגישים לקונגרס הצעת חוק, שתכריח את חברות התוכנה לסווג את התוכנות כנהוג לגבי סרטים. החוק נמצא בדיון בוועדת המשנה של הסנאט לענייני חוקים מסחריים, ויועבר בקרוב. בחוק תומך ארגון של 12 יצרניות המשחקים הגדולות, ביניהן סגה ונינטנדו.

כל יצרן יחויב להגיש דוגמאות מייצגות לוועדת בדיקה וסיווג, שהרכבה חסוי. יהיה עליו לשלם 500 דולר לבדיקה וייאסר עליו למכור את המשחק עד לסיומה במועד בלתי ידוע.

הפתרון: סיווג עצמי

ארגונים גדולים שמייצגים מפתחי תוכנה קטנים יותר וגופים אחרים בתעשייה מתנגדים בחריפות ומציעים במקום החוק המוצע להנהיג סיווג עצמי, לפי אמות מידה שיוגדרו באופן משותף וגלוי.

יצרני התוכנה העצמאיים הקטנים ("שיירוור"), המאוגדים באיגוד עצמאי, מובילים את המאבק. הם חוששים שבדיקת וסיווג התוכנה שלהם במכון המנוהל על־ידי נינטנדו ואחיותיה יעלו להם כסף רב, לא יהיו אוביקטיביים, ויחמירו איתם יותר מאשר עם הגדולים. הם דוחים את הביקורת בדבר אלימות ומזכירים, שהמשחק יוצר המחלוקת הוא מתוצרת "סגה" הענקית. הם פתחו במערכה למען סיווג עצמי ונגד סיווג בכלל למשחקים "און־ליין". הם נמצאים במגעים עם איגוד ההורים האמריקאי, כדי לבנות מערכת אובייקטיבית של סיווג.

הלומדות הקטנות בסכנה

איגוד זה, שבו אלפי מתכנתים בודדים המנהלים חברות קטנות, חושש שעלויות הסווג המוצעות בחוק יפגעו דווקא בתוכנות החינוכיות, שכדאיות הפקתן מצומצמת ממילא. התהליך הממושך גם יפגע במעבר התוכנות לשוק, והסטנדרטים האמריקאיים עלולים לא להתאים לאלו שמפותחים במדינות אחרות.

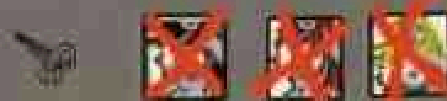
האיגוד מוצא מקום לציין, בצדק, כי אין סיכוי שהסיסאופים בבי.בי.אסים ברחבי העולם יכבדו מערכת סיווג, שבה אין הוא מכיר.

תגובת הסנאטורים היתה קשוחה:

על נייר מכתבים רשמי של הקונגרס הם מפצירים בקונים, לא לרכוש תוכנה מעסקים שאינם מסכימים עם הצעת החוק. לטיעון בדבר הסכנה לקיומם של בתי תוכנה קטנים ללומדות איכותיות ענה לנטוס, שההגנה על הנוער חשובה יותר. ■

"פרשי חניבעל נפלו כזבובים"

מי שחשב שנושא האלימות במשחק מעסיק רק את ילדי המחשבים והוידיאו, יציץ נא בדיאלוג שבין הדוד סבוני לבן־אחיו דני בספרו הקלאסי "**שלושים וחמישה במאי**" של אריך קסטנר. את משחק חיילי העופרת ניתן ללא ספק להעתיק למסך המחשב, כולל שיחי הוורדים. האם אנו מעתיקים גם את הזלזול בחיי אדם?





על משחקים

"לא דם, רק קצת צבע אדום"

"מה שאני רואה במחשב לא משפיע על האופי וההתנהגות שלי - זה רק משחק", הודפים זומביטים מושבעים יותר ופחות את טענות חסידי הצנזורה

מאת: סיון רהב

קודם כל תירגעו, אף אחד לא מתכוון להחרים לנו את הטטריס. אבל משחקים אחרים אולי יצונזרו. הכנסת כבר דנה בכך, ועד שתחליט מה יעלה בגורל כל המשחקים האלימים, הגסים והגזעניים שמסתובבים בשוק, באופן חוקי ולא חוקי, יצאנו לברר מה חושבים על זה מכורי המחשב, וסתם כאלה שלא מבינים כל כך במחשבים אבל משחקים מדי פעם.

ונתחיל ממכורים כבדים. **אורן הורוביץ**, בן 13 מגבעתיים, למשל. "אני נהנה מהדם השפוך," הוא אומר, "זה מה שעושה את המשחק יפה ומדליק".

– אז אתה לא חושב שצריך לצנזר משחקי מחשב?

"לא אמרתי שלא. יש משחקים כמו 'פוליס קווסט 4' (חקירה משטרתית 4) שמראים בהם גופות של אנשים מקרוב. אולי את זה צריך לצנזר. את המשחק 'לארי 4' אני לא מכיר אבל שמעתי שצנזרו בו כמה קטעים גסים".

– ומה עם משחקים גזעניים?

"אני מכיר רק את המשחק 'אינתיפאדה' ואני לא חושב שיש אותו למישהו. הוא כל כך ישן ופרימיטיבי שאף אחד כבר לא משחק בו, חוץ מזה, הוא פיראטי. אף חברה לא חתומה עליו. לדעתי הוא מקומם וגזעני ולכן חובה לצנזר אותו".

תומר כהן, לעומתו, חושב שלא צריך לצנזר אף משחק מחשב.

– גם לא משחקים אלימים במיוחד?

"לא. כולם יודעים שזה רק משחק".

– ומה עם משחקים כחולים? גסים?

"לא יודע. אני חושב שזה לא יעזור לצנזר אותם, כי תמיד יהיה מישהו שיפיץ עותקים. אגב, יש משחקי מחשב שהם בעצם סרטים כחולים. כדי לראות מעין 'סרט ממוחשב' כזה צריך לפתור תרגיל חשבון בהתחלה. התרגילים בדרך כלל מאוד מסובכים ואם אתה יודע לפתור אותם, סימן שאתה כבר בגיל העשרה. זה מין קוד כזה, כדי שילדים קטנים לא יוכלו להיכנס".

– ומה צריך לעשות עם משחקים גזעניים, כמו 'אינתיפאדה'?

"לא לצנזר, כי זה לא יעזור. במילא רוב האוכלוסיה לא משחקת בכאלה משחקים דוחים, וגם אם מישהו משחק, אני לא מאמין שזה משפיע עליו".

איתן כוחמן (11) מרמת אביב מספר שהמשחקים האלו משפיעים ועוד איך. "יש לי בן־דוד בן ארבע, והוא משחק ב'וולפנשטיין'. המטרה של המשחק טובה – להרוג נאצים, אבל הוא קטן ולא מבין את המסר. הוא צועק 'איפה האיש עם השפם?' ומתכוון להיטלר. אני לא יודע מה נכנס לו לראש, אבל זה מסוכן".

– אז היית מצנזר את 'וולפנשטיין'?

"לא הייתי מצנזר, הייתי מפסיק להפיץ את המשחק הזה, לכל הגילאים".

אצל החבר'ה של איתן מסתובב בזמן האחרון משחק בשם "פליי־בוי". "לא משהו מיוחד," הוא מספר, "סתם גברים ונשים עירומים. החברים שלי כל הזמן מדברים על זה וזה נורא מעצבן אותי. לדעתי, את המשחק הזה צריך להגביל לגיל 16 ומעלה לפחות".

משחקים גזעניים ומשחקים שעוסקים במין מאוד מרגיזים את איתן אבל משחקים אלימים לא ממש מזיזים לו. "כל תינוק יודע שהקרבות על המסך הם לא רציניים. מגיל שמונה, לדעתי, אפשר לשחק בלי לפחד שהמשחק ישפיע עליך".

בהתחלה **רועי חרמוש** מרמת השרון **והדס דויטש** מירושלים אמרו שמשחקים לא "חינוכיים" לכאורה, לא משפיעים בכלל. אחר כך הם הודו ש"נכון, זה משפיע קצת".

– אלו משחקים משפיעים עליכם ואלו לא?

רועי, בן 12: "משחקים של מכות לא משפיעים עלי בכלל. זה רק משחק, והדם הוא גראפיקה של צבע אדום. כל אחד מבין שזה משחק דמיוני. ביג־דיל, שתי טיפות דם".

הדס בת 14: "ראיתי את המשחקים של ה־**WWF** ולדעתי הם משפיעים. אני רואה את הבנים בכיתה שלי מחקים את הלוחמים. ההשפעה היא לא רק מהמשחקים אלא גם מהשידורים בטלויזיה. בכלל, כל תופעת ההיאבקות הזאת משפיעה על ילדים".

רועי: "את המשחקים הכחולים צריך לאסור לגילאי 11 ומטה. מעל גיל 11 מבינים הכל, לי המשחקים האלו בכלל לא מזיזים".

– אז מה הפתרון?

הדס: "אני לא יודעת. זאת שאלה קשה. המחשב הוא עיסוק לזמן הפנוי, לכיף, ואי אפשר למנוע מהמכורים את ההנאה שלהם".

רועי: "אין לי מושג. אני לא חושב שהייתי מעז לצנזר משחקים, אולי רק להגביל את הגיל מדי פעם. אבל אני בכלל לא חבר כנסת".

– ומה עם השפעה אישית? ישירות עליכם?

רועי: "כל מה שאני רואה על המחשב לא משפיע על האופי וההתנהגות שלי. זה רק משחק". אולי יש אנשים שהמשחקים האלימים הופכים אותם לאלימים, אבל יש גם אנשים שפורקים את האלימות על המחשב, על המקשים ואחר כך הם רגועים. בסך הכל, ההשפעה תלויה גם בשחקן עצמו, לא?" ■

סרט אינטראקטיבי או חלום בלהות

מאת: באורה

הסרט (BRAIN SCAN) עוד לא הגיע לארץ, ולא ברור לי אם בכלל הייתי רוצה שיגיע. הכותרות שמבשרות על סרט אינטראקטיבי משכו אותי לרוץ אליו בניו יורק, ולמרבה האכזבה התברר, שזה סרט בלהות מהמזוויעים ביותר. מסופר בו על מחשב אינטראקטיביים שמשתלטים על המציאות ועל הנער המשחק, מייקל שמו, ושופכים החוצה את קרביו וגם את אלו של הצופים.

ה"הורור" הזה, שצולם בקנדה, אוצר בתוכו סודות וערכים מעולם הנוער המכור למשחקי וידיאו ומחשבים. לי לפחות, הוא גילה מעט ממה שמאחורי משיכתם למשחקי אלימות מוטרפים. אולי היתה זו הפעם הראשונה שבה הבנתי איך זה קורה להם. זו גם היתה הפעם הראשונה שבה חשבתי לעצמי, מין הרהור כופר שכזה, שאולי בכל זאת צריך לצנזר משחקי אלימות. אולי לא.

משווקי אלימות להרגעת המצפון

הנה היא המפלצת, היא הרוצחת ולא אנחנו, וכך יכול מצפוננו לשקוט בעת שאנחנו נהנים מרצח עסיסי. מייקל מאוהב בקימברלי השכנה, ככל נער אחר, אבל סוחב עימו זכרונות אימה ממות אימו, אולי רגשי אשמה על שנשאר בחיים, שלם ובריא. האלימות הבלתי מובנת הזו פורקת אצלו רגשי נקם ורגשי אשם, פחדים וזעזועים.

התמכרותו למשחקי מחשב מביאה אותו למועדון "הורור" ואל CD-ROM שמקדם אותו דרך סצינות בחייו של רוצח שכונתי. בניצול מקסימלי של טכנולוגיות ויזואליה גראפית ה־VR, הוא מזדהה לחלוטין עם הדמות ומשוכנע שהוא עצמו הרוצח הנוראי.

מייקל מאמין שהוא הרוצח

גם הצופים באולם, כמו השוטר בסרט, מאמינים לרגעים שמייקל הוא הרוצח האמיתי בשכונה אחוזת הבהלה, שלא לדבר על הפחדים הנוראים שתוקפים אותו ואת חבריו בדרדר... רק ההומור המפלצתי, עוזר מדי פעם לעבור את חוויית סריקת המוח, לעבור ממסך למסך ולהישאר בחיים. ■



מושון

גם לבמאי הזה יש מחשבים כמו במשרד של דני, שאפשר לעשות בהם אפקטים. אבל אין לו שכל בשביל השחקנים ("דמויות", תיקן האיש), אז הוא סתם שקרן. "אתה קולנוען אמיתי", אמר האיש, "אתה צריך להיות במאי. ללמוד קולנוע"

מושון הוא נער שליח למרות גילו המבוגר. את עבודתו הוא עושה ברכיבה על אופניים ולא על קטנוע כמו שאר השליחים, והוא גם לא ממהר לשום מקום. נכון, במשרד מאיצים בו, "הלקוחות רוצים שירות מהיר, אחרת היו שולחים בדואר", אומר דני, הבוס. אבל דני עוד ילד, בן עשרים וחמש או שש, וכבר כל כך ממהר. הילדים היום חושבים רק על כסף. למושון הכסף לא כל־כך חשוב. אפילו מבלבל. הוא צריך כסף רק כדי לקנות מחשב. אמא אומרת שצריך אלפי שקלים ו"שתוציא לך את זה מהראש", מושון לעולם לא יחסוך אלפי שקלים. הוא יודע לעשות חשבון.

מושון גר עם אמו בדירת שני חדרים בפתח־תקוה. בכל יום שני הוא הולך לסרט וקונה פיצה אחר כך. לפעמים דני קונה לו כרטיס לסרט מוצאי שבת בתל־אביב. "אולי תמצא לך מישהי" הוא אומר וצוחק. "עוד מעט תצא לפנסיה בלי לזיין אפילו פעם אחת". גם מושון צוחק. כך אפשר לפעמים לראות שני סרטים בשבוע, ומושון אוהב סרטים. אחרי הסרט הוא לא ממהר הביתה כי צריך לחשוב. קשה לחשוב בבית. אמא מאוד עצבנית.

לפעמים מושון חושב כל הלילה על הסרט שראה. למחרת הוא לא מספיק הרבה שליחויות ודני כועס, אבל לא כל כך, כי גם הוא אוהב סרטים. לפעמים הם מדברים על איזה סרט ואז דני לא מלגלג או ממהר ובכלל לא כועס.

צריך לחשוב על כל סרט שרואים. רק כך אפשר להבין אותו. בזמן האחרון יש הרבה סרטים שאי אפשר להבין כי השחקנים משקרים. למרות שהם עושים כאילו באמת, הם משקרים. אפשר לראות. וגם הבמאי מבולבל כי הוא רוצה להראות תמונות יפות ודברים מדהימים, ושוכח את כל התפקידים של השחקנים. אז השחקנים לא יכולים להיות באמת והם משקרים, למרות שהם שחקנים טובים. לא כולם, אבל רובם. אפשר לראות את זה.



לפני שנה־שנתיים מושון ראה סרט בתל־אביב. סרט טוב אבל היו בו חלקים ממש גרועים. בעיתון הוא קיבל חמישה כוכבים. מושון רצה מאוד להסביר לבמאי כמה דברים על החלקים המבולבלים, אבל זה מאוד דמיוני בשביל מושון לדבר עם במאי. הוא יודע את זה.

בתור לפיצה מושון ראה את הבחור שישב לידו בסרט. איש יפה מאוד עם זקן, ועם בחורה מאוד יפה אבל מאוד שקרנית. אפשר לראות את זה ברגע. גם האיש זיהה את מושון ושאל "איך היה הסרט?". מושון אמר לו והאיש הקשיב. כמו דני מהמשרד. אפילו יותר, למרות שהבחורה שלו נדנדה כל הזמן.

מושון זכר כל תמונה. הוא הסביר שכל תעלולי המצלמות ("אפקטים", תיקן האיש) יפים מאוד, אבל זה לא משנה בכלל אם הבמאי מנסה להראות בהם דברים שהוא בעצמו בכלל לא יודע. גם לבמאי הזה יש מחשבים כמו במשרד של דני, שאפשר לעשות בהם אפקטים. אבל אין לו שכל בשביל השחקנים ("דמויות", תיקן האיש), אז הוא סתם שקרן. ואפשר לראות את זה ברגע. יש אפקטים שבאים להראות את המומחיות של הצלם במקום להראות את ההרגשות של הדמויות. וכל הציורים שמושון מצייר במחשב של דני הם באמת, אפילו שהוא משתמש באפקטים, והוא יכול אפילו להראות לו...

מושון דיבר כל הלילה והאיש הקשיב, וגם התווכח קצת אבל ממש בלי להעליב. אפשר לראות שהוא חכם ומשכיל, אולי פרופסור. הוא הזמין את מושון לארוחת בוקר במסעדה מאוד יוקרתית. "אתה קולנוען אמיתי", אמר, "אתה צריך להיות במאי. ללמוד קולנוע".

מושון הסתובב ברחוב כל היום. הוא צריך לחשוב. הוא לא רוצה ללמוד קולנוע כי הוא מכיר את הסטודנטים לקולנוע. הוא רואה אותם לפעמים בסינמטק והם מאוד שקרנים. הם אפילו משקרים שהם באו לראות סרט, כי הם באו שיראו אותם רואים את הסרט. אפשר לראות את זה.

דני מאוד כעס כשמושון לא בא לעבודה באותו יום, אבל כשמושון סיפר לו על האיש שפגש, אמר "חלום יפה" וכבר לא כעס כי דני אוהב קולנוע אפילו שהוא משקר לקליינטים כל הזמן. "אז אתה רוצה להיות במאי, מה?" אבל מושון לא יכול, כי הוא לא יודע לשקר כמו כולם. כולם אומרים שהוא מפגר, אבל זה לא נכון. הוא יודע חשבון, אפילו יותר מהר מהמחשב של דני. מושון רק לא משקר. ■

קובי אשל



יום עבודה ב"חללית"

מראהו של חדר עריכה דיגיטלי מזכיר את חדר הפיקוד של החללית אנטרפרייז, אבל שפע המסכים, הנצנוצים ושאר פלאי הטכנולוגיה אינו תפאורה, אלא ציוד יקר ומשוכלל, שהשימוש בו עולה יותר מ־600 שקל לשעה ומטריף מפיקים ובמאים

דלת העץ האפורה והפשוטה אינה מרמזת דבר על הפלא הטכנולוגי שמסתתר מאחוריה. אבל בכל בוקר בתשע אני פותח אותה ונכנס ל"חללית" – חדר העריכה הדיגיטלי ב־**VIDEOSONIC**. למראה שפע המסכים, הכפתורים והנורות המהבהבות עולה מייד במוחי המשפט: "שגר אותי, סקוטי!" חסר רק חלון ענקי, שפונה אל חלל עטור כוכבים מנצנצים.

בחדר זה נערכים סרטי פרסומת מוכרים היטב, ביניהם השניים של "קסטרו", קפה 18 קראט (הכלב המכני) ועוד רבות. מחירו של כל אחד ממכשירי הוידיאו (**VTR**) בחדר העריכה הדיגיטלי 150 אלף שקל, וכאלו יש כאן חמישה.



"מטבחו" של העורך

ה־**VTR** (**Video Tape Recorder**) – מקליט ומשדר אינפורמציה דיגיטלית בקצב של **30mb** בשנייה. ה־**SWITCHER** (במחירה של מרצדס מאובזרת היטב), אותה "מיטת נוער" בעלת עשרות נורות מהבהבות, הוא לב מערכת העריכה (אולי מטבח הוא דימוי מוצלח יותר). אליו מנותבות כל התמונות ממכשירי הוידיאו והמחוללים למיניהם ועורך זריז אצבעות נע על פני שפע הכפתורים, המתגים והמנופים, שמאפשרים ליצור שכבות מגוונות, דרגות שקיפות שונות, להעלים חלקי תמונה ובכלל, ליצור תמונה שהתרחקה מחומר הגלם המקורי, עד שהצלם עצמו לא יכיר את צאצאי עבודתו.

על שולחן העריכה המצולע מונחת מקלדת אפורה ומרשימה, של מחולל אפקטים תלת מימדיים (3 מכוניות מנהלים וטוסטוס). המחולל מסוג "כריזמה" מאפשר לעוות תמונה לכל צורה שהיא. אפשר לקפל תמונה, להפוך אותה למטוס ולהעיף אותה אל מחוץ למסך, להפוך צילום בתנועה לבעך חלול, להיכנס לבעך ולצאת מצידו האחר, ועוד ועוד..

יש גם מחשב לבניית כותרות בעלות תנועה תלת מימדית. הוא יכול ליצור כותרות, שמופיעות בתנועה מרחבית, מכל עבר. אפקט זה גם משלים את התחושה החללית בחדר.

ספגטי קומפיוז

על התזמורת המופלאה הזו מנצח מחשב עריכה משוכלל, שמריץ את כל מכשירי הוידיאו, נותן פקודות מיתוג מורכבות ל"**SWITCHER**", ומפעיל בשבריר השניה הנכון את מחולל האפקטים ואת מחשב הכותרות. 22 מסכים שונים ומשונים מאפשרים לעורך לראות כל היבט של העבודה וכל שכבה שבה הוא מטפל. הוא גם יכול לבדוק את "בריאותו" של סיגנל הוידיאו על מסך מיוחד.

כל המחוללים, מכשירי הוידיאו, המחשבים והמסכים מחוברים במה שנראה לעין לא מקצועית כערימת ספגטי. מאחורי שולחן העריכה השחור־מבריק יש מאות מטרים של כבלים, מסומנים בקודים צבעוניים. רק מתי־מעט טכנאים מכירים כל כבל וכבל, עד שלא פעם מתחשק לך לנתק אחד מהם, כדי לראות כמה מהר יצליח הטכנאי לאתר את התקלה.

צרחות של מפיקים

מחיר ה"חללית" על כל פרטיה ודקדוקיה הוא כ־600 אלף דולר. כל יום עבודה עולה 2,000 דולר. זה יוצא כ־600 שקל לשעה – לא כולל שכרו של העורך. במפיק או במאי שעובדים בחדר כזה ניכרים מייד סימפטומים של תסמונות לחץ קיצוניות. רעד בידיים, הזעה מוגברת וזעקות שבר בכל פעם שהעורך יוצא לדקה (10 שקל) להתאוורר.

ביום עבודה מאוד אינטנסיבי העורך נדרש להיות יצירתי ב־100% גם כשהבמאי מסתובב בחדר ומקונן, "כמה זמן זה לוקח?" "נו כבר, נו כבר, נו". ובכל זאת בסוף יום כזה מושלמת פרסומת מלוטשת בקפדנות. לעיתים קרובות מושקעת עבודה של שעות ביצירת ניואנס ויזואלי כמעט בלתי נראה. בשבע בערב אני מעמעם את האורות בחדר ויוצא דרך אותה דלת אפורה, כשמתחת לזרועי קלטת קטנה אך יקרה. ■



אורן מדיקס

A.V.I.D

עורכים פורחים

ענף עריכת הוידיאו בפריחה - תוכנות אוויד, פרמייר ודומותיהן, מאיימות לעשות לחדר העריכה מה שמעבד התמלילים עשה למכונת הכתיבה



עדיין מתהלכים בינינו עורכים רבים שגדלו וחונכו בדור הפילם. סיפורי הנוסטלגיה שלהם מבוססים על הספלייסר (Splicer) הנושן ועל סרטי ההדבקה, שהיו חלק בלתי נפרד מתהליך העריכה הקדום הזה. קל לתאר, אפוא, מה תהיה תחושתו הראשונית של עורך כזה כאשר ייכנס לחדר עריכה סטנדרטי של ימינו.

לשמחתי ולצערי גם יחד, מימיי לא נגעתי בפילם בהקשר של קולנוע ועריכה. בכלל, המונח עצמו מזכיר לי את המצלמה האוטומטית של אבא, שבה צילמנו כולנו את הטיול או את מסיבת יום ההולדת. המגע הראשוני שלי עם וידיאו נוצר בצבא, שם צילמתי וערכתי סרטי הדרכה. המחשב לא היה קשור לתהליך באופן פעיל, חוץ מהעובדה שאת התסריט כתבתי עליו. הציוד שבו השתמשתי כבר נחשב לקפיצת דרך מדור הפילם, ואני זוכר עד כמה התפעמתי כל פעם מחדש כאשר עשיתי קאט בערוץ התמונה או כאשר שילבתי ערוץ קול נוסף.

העתיד טמן בחובו הפתעות רבות לעולם הוידיאו. שמועות הציפו את השוק ב־1993, שבארה"ב החלו משתמשים במחשבי עריכה באופן מקצועי. מושגים כמו AVID (אוויד), עריכה לא ליניארית, דיגיטציה, ג'יגה־בייט ואחרים היו חלק בלתי נפרד מכל שיחה. עד מהרה הפכו השמועות לראיות מוצקות, שמצאו את מקומן בחדרי עריכה ברחבי הארץ. תזרקו כל מה שלמדתם על עריכה ובואו לראות את המאה העשרים במלוא הדרה.

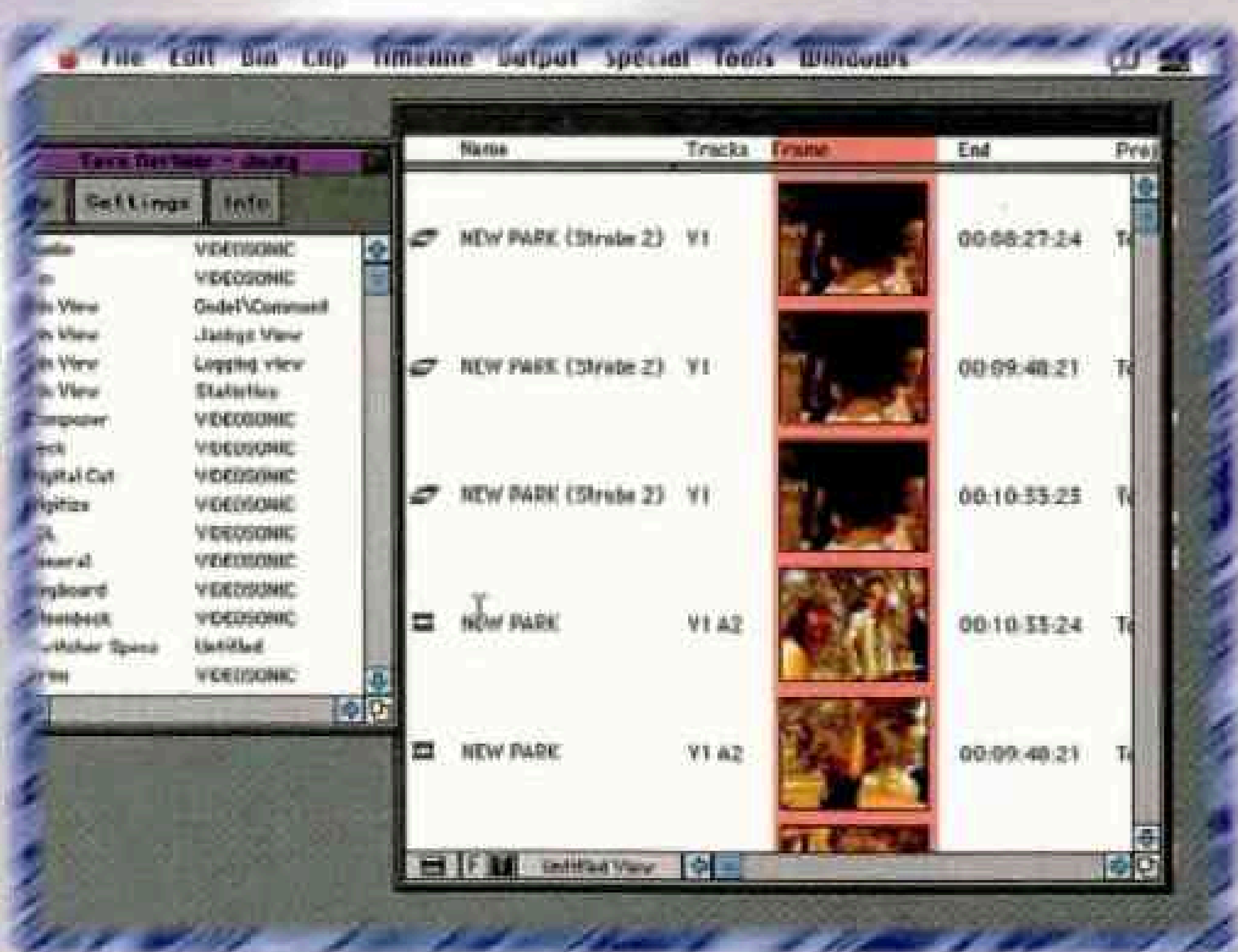
ה־AVID היא מערכת העריכה הממוחשבת המקצועית ביותר שקיימת. זו מכונת עריכה לא ליניארית, המבוססת על מחשב מקינטוש Quadra 950. מלבד המחשב יש צורך במרכיבים נוספים, כדוגמת כרטיס הממיר אות וידיאו מאנאלוגי לדיגיטאלי. לפני שאתאר את מכשיר הפלא הזה ואת שלבי העבודה, אתעכב עוד רגע ואתן מעט מספרים. התענוג מגיע בדגמים שמחיריהם בארה"ב נעים בין 29 ל־105 אלף דולר. לכל מחשב יש לפחות 64MB של RAM, HD פנימי של 240MB, לפחות HD חיצוני אחד בגודל 2000MB (או בקיצור – 2GB), שני מוניטורים בגודל 14 אינץ' (לפחות), רמקולים חיצוניים ומגוון כרטיסי תמיכה בתוך המחשב.

עריכה לא ליניארית פירושה עריכה שאינה תלויה ברצף אירועים. העורך יכול להרכיב את הסרט שעליו הוא עובד, בכל צורה שנראית לו נוחה ומתאימה. אם ירצה להתחיל בעריכת הסצינה האחרונה ומשם לערוך בסדר הפוך, אין בעיה. שלא כמו במערכות הישנות, ב־AVID אין שום "הקלטה" על פס סרט. העריכה מתבצעת על המחשב, ורק בשלב האחרון מורד החומר לקסטה. ההבדל דומה לזה שבין כתיבת מסמך במעבד תמלילים ממוחשב, לכתיבה במכונת כתיבה רגילה. כמו שבמחשב קל בהרבה להחדיר עוד שורה או אפילו רק עוד מילה לאמצעו של דף שכבר הדפסנו, כך גם בעריכת סרט, קליפ או פרסומת. כמעט תמיד מתעורר הצורך להחליף שוט אחד, להאריך שוט אחר או להחדיר שוט חדש דווקא באמצע.

תהליך העבודה כולל שלבי הכנה טרום־עריכתיים. אל דאגה, הזמן שהולך לאיבוד ברגעים אלו מוחזר לאחר תחילת העריכה עצמה. חומר הגלם המצולם מגיע על קלטות, מוכנס למחשב ונאגר בכונן קשיח חיצוני. התהליך הזה נקרא דיגיטציה, ובו מתרגם המחשב את החומר האנאלוגי (הרשום בקסטה) למידע דיגיטאלי. המחשב סורק כל פריים של הסרט (ויש 25 כאלו בכל שנייה), ומתרגם אותו לשפה בינארית (אפס ואחד – 0, 1). התרגום מאנאלוגי לדי־גיטאלי והשמירה בכונן נעשים בזמן אמת, דהיינו, בזמן שהסרט רץ במהירות נגינה רגילה.

גמישות העבודה עם חומר דיגיטאלי היא אדירה. ראשית – חיסכון בזמן. אין לי צורך לרוץ ולסרוק קסטה קדימה או אחורה כדי למצוא קטע מסוים. בלחיצת כפתור אחד, ובאפס זמן, אני מעלה מהכונן כל נקודה. אין צורך לחכות ל־FF (Fast Forward) או ל־Rew (Rewind). המניפולציות הצורניות בלתי מוגבלות. אני יכול לשנות צבעים של תמונה, למתוח את הפינה הימנית העליונה, לכווץ את כל התמונה לגודל של בול או לעוות את צורת המסך ממלבן סטנדרטי לכדור ועוד ועוד.

עכשיו ניתן לשלב בסרט כל אותם אפקטים שהכרנו קודם בתוכנות ציור ועיבוד תמונה כדוגמת Canvas, Photoshop, MacDraw ועוד.





עריכת Sequence ב־AVID שונה מכל מה שהכרנו בעבר, בעיקר מבחינת גמישות העבודה, תיקון טעויות, מהירות ודיוק. עם זאת, ה־AVID עדיין שומר על אופי העריכה המקובלת, מוניטור לחומר הגלם (Source), מוניטור לחומר הערוך (Record Monitor), כפתורי In–Out, מוד לעריכה רגילה, מוד לביצוע Trim וכד'. לעורך אין צורך להתעכב ולבזבז זמן על בעיות טכניות. ה־AVID נותן לו יכולת להביא את כישוריו האמנותיים לידי ביטוי.

חשוב לזכור שה־AVID הוא חולייה אחת מרבות בשלבי ה־Post Production. יש שני שלבים עיקריים בעריכת מוצר סופי: Off-Line, הוא השלב הראשוני בו מקבלים החלטות עריכתיות ומרכיבים את ה־Sequence מאפס. שלב ה־On-Line הוא התהליך היקר בו מוסיפים מעט תיקונים (של צבע למשל), אפקטים, כותרות וכד', וכל זה באיכות הגבוהה ביותר. ה־AVID הוא מכשיר Off-Line. קיימים מספר דגמים, כפי שכבר סיפרתי, אך אף אחד מהם אינו מגיע באיכות התמונה הסופית לאיכות שאליה ניתן להגיע בחדר On-Line "רשמי".

למרות כל זאת, ל־AVID עדיין אין מתחרים רציניים. קיימות בשוק חברות נוספות שהוציאו תוכנות עריכה לא ליניאריות. רובן, אגב, מבוססות על פלאטפורמות שונות – דהינו PC ולא Mac. כמה גורמים חוברו להם יחד והביאו את החברות הללו להוציא תוכנות דומות. ראשית, רצון להתחרות ב־AVID בשוק המקצועי. ניסיון זה לא עלה יפה. ל־AVID על פלאטפורמת Mac אין תחרות. בנוסף, החלה להופיע דרישה לתוכנות עריכה לשימוש ביתי. להמון אנשים בארץ ובעולם יש מצלמות וידיאו בבית, ולרובם של אלה יש גם מחשב. אז למה לא לקשר ביניהם?

חברות רבות החלו להוציא לחנויות חבילות כוללות תוכנת עריכה וכמה פריטי חומרה, כמו כרטיסים וחיבורים לוידיאו הביתי ו/או למצלמת הוידיאו במחיר מצחיק של לא יותר מ־3,500$ יכול כל אחד מאיתנו לערוך את סרטי הוידיאו הביתיים שלו, לעשות מהם וידיאו קליפ, סרט עלילתי, להוסיף להם מוזיקה, אפקטים ועוד. ולא רק בבית – חברות קטנות, מוסדות, מפעלים ובעצם כל דכפין יכולים בעצמם לייצר סרטי הדרכה לשימוש פנימי, בעלות אפסית. תוכנות עריכה אלו ברובן מכוונות ל־PC שבינתיים הוא המחשב השליט במגזר הביתי, וללא ספק זול בהרבה מה־Mac.

בראשן של חברות אלה עומדת Adobe, שבטווח המחירים הסבירים שהזכרתי, ועל פלאטפורמת Mac, הוציאה תוכנת עריכה בעלת תכונות נהדרות וגם אי־אילו חסרונות. מדובר ב־Adobe Premiere. הגרסה החדשה – 4.0 מכשיר עריכה ממוחשב, לא ליניארי, המאפשר ליצור כל דבר החל מפרסומת קצרה, דרך וידיאו קליפ ועד סרט עלילתי באורך מלא.

ה־Premiere אלופה באפקטים, ואם אלו אינם מספקים אותך, היא מאפשרת לך ליצור נוספים בעצמך. קיימת אפשרות עבודה עם 101 שכבות וידיאו ו־101 ערוצי סאונד. אפשרויות השילוב בין שוטים (Transitions) הן אדירות. יתרון נוסף, (שמהווה בעיה ב־AVID), הוא האיכות. ה־ Premier היא מערכת Off-Line ו־On-Line גם יחד. כדי לזרז את העריכה בשלבים הראשונית, דוגמים את החומר למחשב באיכות נמוכה (דגימה = דיגיטציה). לקראת סיום העבודה מבצעים דגימה מחדש, והפעם באיכות גבוהה. האיכות הסופית מגיעה לרמה הטובה ביותר שקיימת בשוק!

הצד האפל של כל אלו (האפקטים והאיכות) הוא משך זמן העיבוד הדרוש למחשב כדי לבנות סרט סופי. אפילו על Quadra 950 יכול קטע של עשר שניות, הכולל בתוכו כמה אפקטים, לדרוש מהמחשב שלנו לעבוד ברציפות שעות רבות. בבית זו אולי לא בעיה גדולה, אבל במגזר המקצועי דבר כזה לא ייתכן בשום אופן.

בעיה נוספת של ה־Premier, כמו שאר התוכנות ה"ביתיות", היא שהעורך המקצועי ירגיש, שמדובר בכלי עריכה חובבני. פונקציות רבות שעומדות לרשותך ב־AVID, למשל, לא קיימות ב־Premiere. מוד ה־Trim לוקה בחסר, וכמוהו גם תחום ארגון השוטים. העריכה מתבצעת ברובה ע"י Click & Drag, וכמעט לא ניתן לבצע מניפולציות לשוטים בעזרת נתונים מספריים.

למרות חסרונות אלו, ולמרות היותי איש AVID מושבע, אני מאד נהנה לערוך ב־Premiere. אולי אפתיע אתכם, אבל אני מבטיח לכם, שקליפים רבים שראיתם בטלוויזיה ("בקופסא" או אפילו ב־MTV), נוצרו בתוכנה הזו. Premiere בהחלט עזרה להסיר חלק מהמסתוריות של תהליך הכנת סרט וחשפה אנשים רבים במגזר הביתי לעולם העריכה הממוחשב. ■

אופיר בראון

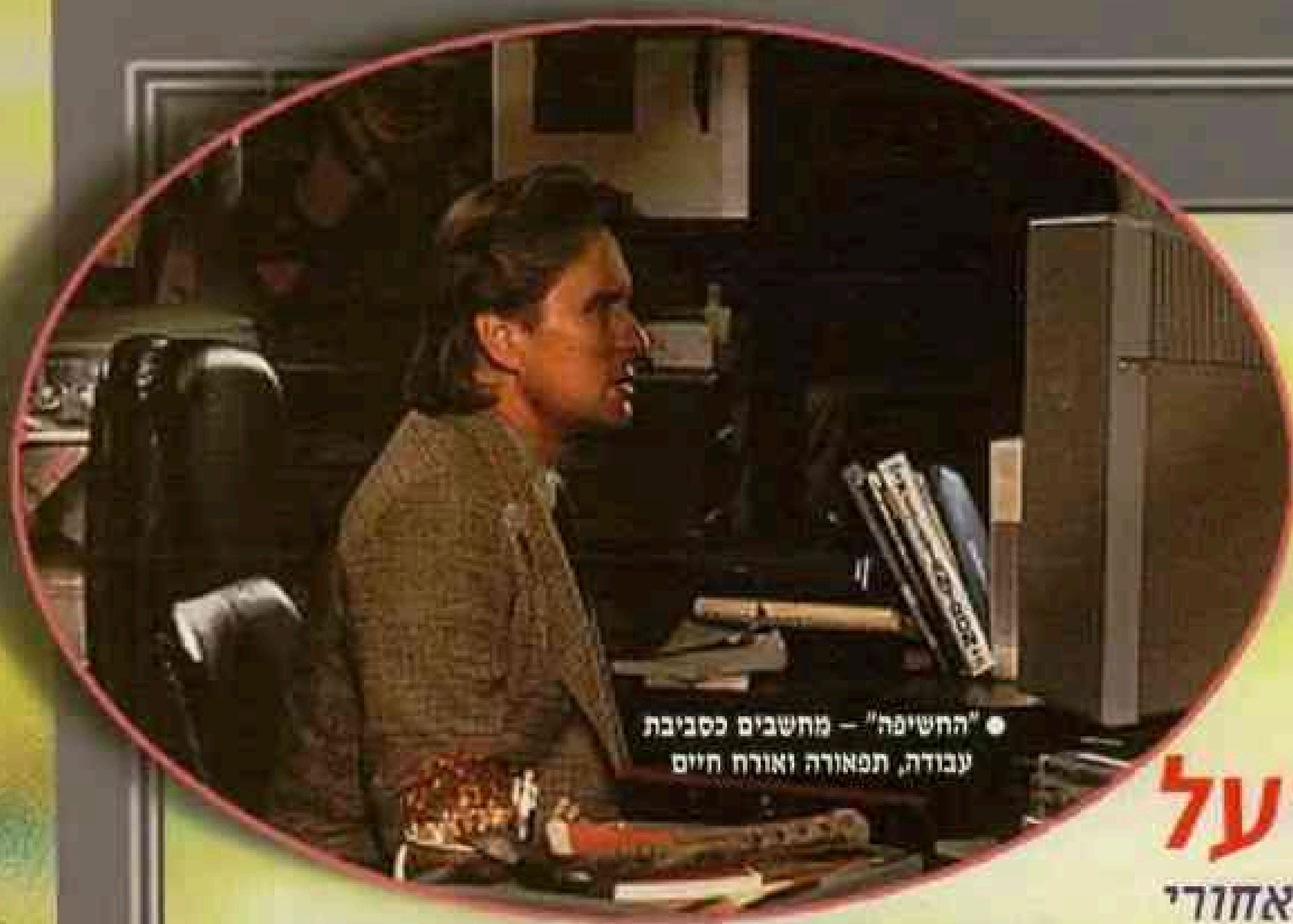
אני רק מנסה לדמיין מה יהיה השלב הבא, שבו ייאשר ה־AVID לדעדוע.

"אפקטים"



המחשב כוכב־על

מחשבים מככבים בסרטים גם מאחורי הקלעים וגם על המסך



● "החשיפה" – מחשבים כסביבת עבודה, תפאורה ואורח חיים

ה מחשבים הם כוכבים ותיקים בהוליווד, על המסך ומאחורי הקלעים. הם שותפים פעילים ביצירת האפקטים המיוחדים בסרטים כמו "מסיכה", "פורסט גאמפ", "פלינטסטונס", "מלך האריות" ועוד, ובסרטים רבים גם כיכבו. ב"פארק היורה" השתתפו מחשבים ביצירת הדינוזאורים והאפקטים, וגם כיכבו על המסך, בתפקיד המחשב האחראי על כל הכניסות והיציאות מהפארק. כך גם ב"סניקרס", כשרוברט רדפורד הוא 'האקר' שנותן "שירותי פריצה" לחברות, או בסרט החדש "שודדת על עקבים" (שעושה אומנם שימוש במחשב לצורך פריצת בנקים, אך מדגישה את היתרונות בהנדסת אנוש..)

סביבת הפקה מתקדמת

תוכנת ALIAS היא שאפשרה לבצע את האפקטים המדהימים. הפעלולים באים מסביבת ההפקה JEDI, מבית היוצר של חברת ILM (מחלקה בחברת לוקאס בקליפורניה), בשיתוף עם ALIAS של סיליקון גראפיקס. אלו שימשו לפעלולי "שליחות קטלנית", "בטמן", "שקרים אמיתיים" ועוד. שילוב נקי בין פנטסיה ומציאות, שנוצר עם התפתחות תעשיית האנימציה הממוחשבת.

בשימוש במערכת JEDI יכולים האנימטורים, שהיום יש להם חלק נכבד בהפקות קולנועיות, להפיח רוח חיים ביצירי מחשב, להלביש אישיות לדמות ולשלב את פעילויותיה באלו של שחקנים אמיתיים. יכולת זו מגיעה עד כדי צילום צלולויד משולב אנימציה, היוצר חצי אדם – חצי דמות מצוירת (ג'ים קארי ב"מסיכה").



● "המסיכה" – פעלולים ואנימציה ממוחשבת

★ חברת וולט דיסני וסיליקון גראפיקס מקימות מעבדות הדמיה בפלורידה, שם יפתחו מיצג חדש של מציאות מדומה, המבוסס על סרט האנימציה "אלאדין". כך יאפשרו למבקרי דיסניוורלד לטייל ברחבי גרבה, עירו של אלאדין, ולחפש את מנורת הקסמים שלו בטיסה על מרבד אל ארבע תחנות ויטואל ריאליטי. אנימציה ריאליסטית בזמן אמת, תמונות חדות ועשירות – אלו יפותחו על מחשבי REALITY-ENGINE-2 ו"INDIGO2 (מעבדי 64 ביט של MIPS) ויישומי תוכנת IRIS PERFORMER.

★ גם חברת "ספרינט" מאחדת כוחות עם SGi, להפקה משולבת בזמן אמת של סרטים, פרסומות ומוצרי CD, ברשת תקשורת הנקראת DRUMS. הרשת מאפשרת לאנשי המקצוע לשלוח מידע וידיאו ואנימציה אלו לאלו, בהיזון חוזר מיידי.

★ חטיבת "סיליקון סטודיו" חושפת סט כלים בשם FIRE-WALKER, המכיל שלוש תוכנות חזקות במיוחד ליצירה והפצה במדיומים שונים, בטכנולוגיית KEYSTONE INITIATIVE. אחד השירותים הנובעים מכך הוא STUDIO LIVE, שמספק תמיכה, גישה לאולפני הדרכה ואימון, ארכיוני קולנוע נרחבים, שיתוף רעיונות ופתרון בעיות. ה"סטודיו החי", שכבר עתה נבנה על־פי עקרונות WWW (ראו כתבות אינטרנט), הוא מעין רשת אולפנים וירטואלים חוצי גבולות, שמעוררים עניין בקרב היוצרים ואנשי הטכניקה של תעשיית הבידור.

חשיפה לעולם וירטואלי

בסרט החדש "חשיפה", של אולפני וורנר ברוס, מככבים המחשבים לצדם של מייקל דאגלס ודמי מור, לא רק ברמת האפקטים המיוחדים, אלא בהטמעה של תרבות המחשוב בחיי הגיבורים ובסביבתם. מחשבי ONYX איפשרו את הקמתה של מעבדת המציאות המדומה, כתגלית בעולם העסקים העתידי, שבו מתמודד הגיבור עם פוליטיקה תככנית ועם תוקפנותה המינית של הבוסית. זו הזדמנות ראשונית לדמיין כיצד ייראה מקום העבודה ה"וירטואלי".

הסביבה הממוחשבת היא תפאורה ואורח חיים. מערך דואר אלקטרוני במשרד ובבית, ועידות וידיאו בין לקוחות, עובדי החברה, בוסים וילדי העובדים – 125 מערכות מחשב משולבות ככלי עבודה ותקשורת, יוצרים עולם שבו המחשב אינו רק כלי העבודה שלך אלא גם סביבתך הקרובה. ■

החלסטרה של יורוקום

מאת דמוס אלנבוגן

איזה בלאגן טכנולוגי, איך אפשר ללמוד עם כל האקשן הזה מסביב

אפשר, אפשר

תגיד, מה נעשה עם הספר שהמורה ביקשה שנקרא?!

ממש מבאס, הבנתי שגם צריך לסכם אותו, לא?

בלאגן אטומי, למי יש כח להתעסק עם ספרים היום.

יש-לי יש-לי יש-לי, אולי נגיש את הסיכום במולטי'מדי'ה

מולטי מה?!

מולטי'מדי'ה. במקום על סתם נייר נסכם את הספר על מחשב ***ACER*** של יורוקום ונביא למורה את החלסטרה

אחלה ראש

בעזרת כרטיס המולטי מדי'ה של ***ACER*** נוכל להדפיס טקסטים מהספר ישר למחשב **האייסר**, להוסיף גרפיקה וגם פסקול מגני'ב.

מתאים לי

שמע בצורה כזאת אני מוכנה גם לקרוא את כל האנציקלופדי'ה העברית

אחלה, אנחנו גם במאים, גם גרפיקאים וגם עושים סאונד לסיכום.

איזה כיף שלכרטיס המולטי מדי'ה של ***ACER*** יש גם פקס / מודם מזכירה אלקטרוני'ת מקרופון וטלפון

למה?

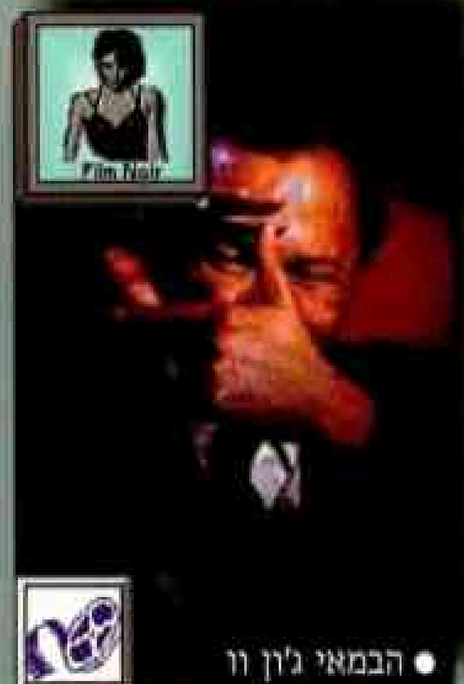
כי נוכל להזמין אחרכך פיצה

תגיד, ומה עם למורה אין מחשב בבית?

נשלח גם אותה לקנות מחשב ***ACER*** של יורוקום

תגיד, הכרטיס הזה של יורוקום זה גם כרטיס אוטובוס?

סינמה ברשת



● הבמאי ג'ון וו

הארכיון של אוניברסיטת קרדיף והעתקיו הם כלי־העזר הנוח ביותר שמספקת הרשת למקצוענים ולחובבי קולנוע, ויש גם ארכיונים ספציפיים יותר, עם דגימות וידיאו דחוסות

בחודש הקודם סיפרתי בקצרה על רשת אינטרנט, ובמשך החודש טחנו לכם מספיק את המוח בכל אמצעי התקשורת והיללו את כל פלאי הרשת. אז אין מה להרבות בהסברים ונלך ישר לקולנוע. לא, לא נספר לכם איפה הפורנו – זה עיתון מכובד.

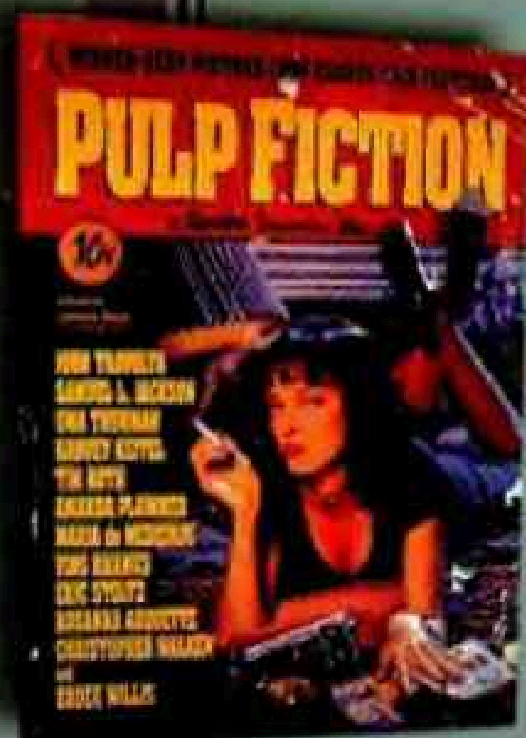
הארכיון החשוב ביותר לקולנוע נמצא במחלקה לקולנוע של אוניברסיטת קרדיף בבריטניה. העתקים שלו פזורים בכל כדור הארץ, ואני מעדיף את זה של אוניברסיטת מיסיסיפי. זה אחד השימושים המעשיים הראשונים של הממשק הגראפי הפופולרי WWW, שזכה גם באחד מפרסי ה"אוסקר של WWW" ל־'93, בטקס חגיגי בז'נווה, מולדת ה־WWW.

ארכיון קרדיף מחזיק מידע על מספר עצום של סרטים לפי שם, במאי, מפיק, צלמים, תאורנים, ז'אנר (מתח, רומנטיקה וכו') ואפילו ציטוטים מפורסמים. על כל סרט ניתן למצוא פרטי "מי עשה מה", ביקורות שכתבו משתמשי הרשת, ולפעמים, בעיקר בסרטים חדשים, גם תמונות ודגימות קול.

מיליוני תחקירנים

היתרונות המשמעותיים של ארכיון קרדיף על אלו שמופצים בתקליטורים, הם שהוא גדול יותר וממשיך להתעדכן, והמשתמשים יכולים להשפיע על תוכנו. כל אחד יכול להוסיף מידע חסר ולתקן טעויות. רון וינוקור מאוניברסיטת ת"א עדכן לפני כשנה את שם הבמאי של "ליקוויד סקאיי" (אחלה סרט). כל המידע עובר סינון בידי "אוצרי" הארכיון, אז אל תנסו למכור להם חארטות. זו גדולתו של הארכיון הזה ככלי עזר חיוני לכל במאי, מפיק וסטודנט לקולנוע. בארכיונים רגילים, איכות וכמות המידע מוגבלים באילוצי תקציב. אם כל משתמש יתרום פרט מידע אחד כ"תשלום" על הנאתו מהארכיון, ייווצר כוח עבודה של מיליוני תחקירנים.

גם אם אינכם מומחים לקולנוע, תוכלו להצביע במשאל ולהשפיע על התוצאות שמפורסמות במצעד 40 הסרטים הטובים. בזמן כתיבת הכתבה מוביל "ספרות זולה" של קוונטין טראנטינו, ו־40 הגרועים (מובילים: "בית ספר לשוטרים 6" ו"סנטה קלאוס פולש למאדים").



החנות של הזוג קרמר

ברשת יש גם ארכיונים קטנים יותר, שמתמקדים בתחומים ספציפיים. לג'ון וו, מפיק סרטי פעולה מהונג־קונג, שטאראנטינו אימץ כ"אב רוחני", יש ארכיון מכובד בשוודיה, שמנוהל בידי מעריץ שלו בשם לארס אריק הולמקוויסט, סטודנט למחשבים ומוסיקאי רוק. ארכיון זה כולל דגימות וידיאו דחוסות של קטעי פעולה מסרטיו של וו, בקבצים של 5MB ויותר.

אם צפיתם בדגימה מסרט של וו, והחלטתם לקנות את גירסת הוידיאו שלו, יהיה לכם קשה לאתר אותו בחנויות סרטים רגילות אבל אל דאגה. תוכלו לרכוש אותם מ"ארמון הסרטים" – חנות שמוכרת דרך האינטרנט סרטי וידיאו מהסוג שאין בחנויות. בעליה, סטיבן וג'ניפר קרמר, מציעים סרטים הודיים, סרטי אנימציה יפניים, סרטי הומור מקאברי מברזיל ועוד. הקרמרים מנסים לבנות את האתר בעיצוב גראפי שלא יזכיר את בתי הקולנוע בני זמננו ("בונקרים" בשפתם), אלא בית קולנוע ישן וטוב סטייל "סינמה פרדיסו".

כדי למנוע חששות מפני גניבת מספר כרטיס האשראי המטייל ברשת, הוא נשלח באמצעות פקס. חשש זה אמנם מוצדק, (ובעתיד נכתוב עליו במדור "פשע"), אבל הפתרון של "ארמון הסרטים" קצת מסורבל. ■



Edited by
Carl Pingitore
Produced by
Don Siegel

Add some new data

Vote here for "Dirty Harry" (out of 10. 1=awful, 10=excellent)

● בקרדיף אפשר להצביע ולהשפיע!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





נמרוד קרת

http://www.cm.cf.ac.uk/Movies

http://www.mdstud.chalmers.se/hkmovie

http://www.tagsys.com/Ads/PicPal

B.B.S

הוראות שימוש



OnLine

חייגן

מספר טלפון 6889559

שם משתמש zombit

סיסמא ******

Modem setting:
Zoom V42
Zoom V42 - HH
ZyXEL U1496 - HH
My Modem

COM1
COM2
COM3

קול במודם

טונים פולס

מצב התקשורת

חיוג ביטול

ההתקשרות לזומביט און-ליין, 24 שעות ביממה!



זומביט און־ליין

[illegible]

אנחנו מחוברים דרך בי־בי־שני באמצעות ממשק חלונות ידידותי בעברית (טלפיינדר). אצלנו תמצאו יותר ממה שיש בכל BBS אחר אליו אתם רגילים – בנוסף לערימות קבצים וצ'ופרים למיניהם, תוכלו להשתתף בתהליך יצירת העיתון, לראות כתבות שעדיין לא התפרסמו ולהשפיע על תוכנן, להשתתף בחידונים, לזכות בפרסים, לתקשר עם חברי המערכת ועם צופי תוכנית הטלוויזיה – והכל עם אייקונים, צבעים וצלצולים!

מרגע שהתחברתם בפעם הראשונה (שימו לב לפריט "על המערכת" בתפריט העזרה של מסך ההתקשרות) – תיווכחו בייחודו, בידידותו, בקלות ההפעלה, בעיצוב המהמם, במגוון הפעילויות ובכל הטובין הנמצאים בו – פרי עבודתם של נמרוד קרת, הבנאי הראשי, ועזרתם של הסיס־אופים מעין ויואב וחברי צוות זומביט העיתון.

[illegible]

1. מנויי העיתון – בעלי שם וסיסמא, והרשאות לכל הפעילויות.
2. כל קוראי העיתון וצופי תוכנית הטלוויזיה – נקראים בשם ZOMBIT ורשאים ל"הציץ" בקבצים, לענות לחידות ולקשקש עם שאר המשתמשים.
3. צוות זומביט – המנהלים ב־BBS את פעילות הכתיבה והעריכה של העיתון ומרכזים עבורכם את המדורים השונים.
4. חברי בי־בי־שני – המנהלים את עסקיהם באשר הם ומשתתפים איתכם בחלק מהפעילויות (מי שרוצה להירשם כאחד מהם יפנה ל־03־6391288).

[illegible]

1. **עיתון זומביט** – שם נמצאות כתבות מגיליונות קודמים וגיליונות עתידיים. את הקבצים הללו ניתן למשוך אליכם למחשב, ובהם משולבות כתבות, תמונות וסאונד.

2. **צוות זומביט** – שם תוכלו להכיר את העורכים והכתבים בכרטיס ביקור מלווה תמונה של כל אחד מהם.

3. **טלווידה** – כרטיסי ביקור של המנחים, סיפורים מאחורי הקלעים, תוכניות מומלצות בחודש הקרוב, מעקב אחר תוכניות ששודרו הנפשות הפועלות שהוצגו שם, מצעד משחקים ועוד.

4. **מועדון חברים** – תוכנות, תמונות, סאונדים ומשחקים (למנויי העיתון בלבד).

5. **דיונים** – שוק־ג'וק, שידוכים, טיפים למשחקים, מדורי סטר־טרק, D&D, משחקי וידיאו, ענייני דיומא ועוד.

6. **מדור תכנות** – דוגמאות לתוכניות מלוות בהסברים.

7. **חידות ותחרויות** – מחשבת, סטייל, פגאסוס.

8. **ארגז כלים** – תוכנות שרות שתעזורנה לכם לקרוא, לשמוע ולהכין תשובות.



איך מתחברים לזומביט און־ליין?

1. המנויים מקבלים דיסקט התקשרות עם שם וסיסמא.
2. קוראים וצופי התוכנית – מחייגים למספר 03־6889566, נכנסים תחת השם: NEWZOMBIT, מושכים משם את תוכנת התקשורת, מתקינים ומתקשרים.



המשך בעמוד הבא

תתקשרו, זה כדאי! החל מה-20 לינואר!

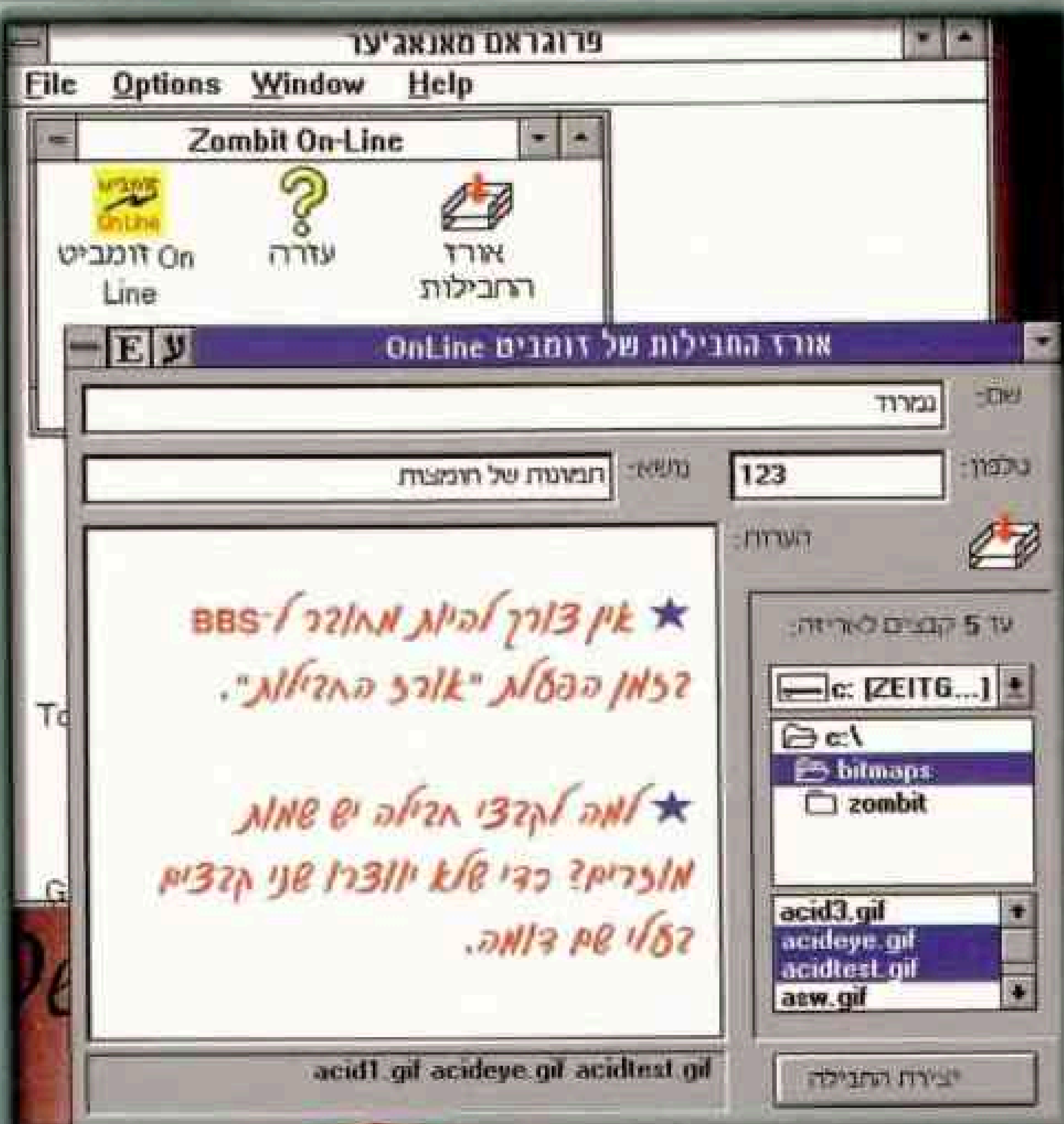
איך מקבלים קובץ מה־BBS?

באזורי הקבצים השונים תמצאו צ'ופרים שתרצו בודאי להוריד אל המחשב שלכם: לפתור חידות, לקרוא כתבות, להריץ תוכנות ומשחקים.

ובכן, בוחרים את הקובץ הרצוי ולוחצים על הכפתור הכחול, על מנת לבחור את התיק (Directory) אליו יגיעו הקבצים אותם אתם מקבלים, יש לבחור בתפריט "קובץ" את "תיק לקבלת קבצים".

אחרי שקיבלנו את הקובץ, כיצד נראה אותו? ברוב הקבצים אפשר להשתמש במערכת "חלונות" הבסיסית ללא צורך בתוכנה נוספת (למשל קובצי תמליל מסוג WRI וקובצי צליל מסוג WAV). כל שעליכם לעשות כדי להשתמש בקובץ כזה הוא ללחוץ פעמיים על שמו בחלון "מנהל הקבצים" (שימו לב, בחלק מקובצי ה־WRI שלנו תמצאו צלמיות שלחיצה כפולה עליהן גורמת להשמעת צליל או להפתעה אחרת).

אם נתקלתם בסוג קובץ שאין לכם יישום אשר מפעיל אותו (כמו קובץ ארכיב מסוג ZIP או קובץ צליל דחוס מסוג MP2), תוכלו תמיד למצוא יישום אשר מפעיל אותם בתיק "ארגז כלים" ב־BBS. הקובץ TOOLS.WRI בתוך אותו תיק הוא "מורה נבוכים" לגבי סוגי הקבצים בזומביט־OnLine והכלים הדרושים להפעלתם. ■



איך שולחים תשובה לחידה או קובץ לתחרות?

לחיצה כפולה על צלמית (אייקון) חידה באיזור "חידות ותחרויות", תעלה חלון ובו נוסח החידה. כפתור "תגובה" יעלה חלון בו תוכלו לכתוב תשובה, ולחיצה על כפתור MAIL תשלח אותה אלינו (זיכרו לציין שם ומספר טלפון למקרה שתזכו).

בתחרויות בהן יש לשלוח קובץ (ציור או תוכנה פרי עטכם), יש להשתמש בתוכנת "אורז החבילות". בטופס יש למלא שם, טלפון ונושא החבילה (שם החידה או התחרות), ניתן גם להוסיף הערות. לאחר מכן יש לבחור 1 עד 5 קבצים בעזרת בוחר הקבצים, וללחוץ על כפתור "יצירת החבילה". בחלון שיופיע, תוכלו לראות את שם קובץ החבילה (לדוגמא: 20143718.TAZ).

בתוכנת ה־BBS, לחצו על החץ הצהוב, ותוכלו לבחור את הקובץ שנוצר ולשלוח אותו אלינו (שימו לב, הקובץ נמצא אצלכם בדיסק בספרייה, כלומר בתיק ZOMBPACK). לאחר ששלחתם אותו, תוכלו למחוק אותו מהדיסק שלכם. ■

בדוגמא – קובץ המכיל כתבה מהעיתון ומלווה בתמונות ובסאונד.



• מיועד לתיכוניסטים
ולתלמידי חטיבות הביניים



מסקרן? הבדיקה חינם!
שלח/י אלינו בהקדם את השאלון
שבפנים. אם נמצא שאכן תוכל/י
להיעזר בה, נשלח אליך את

התברר ש־35% מתלמידי התיכון יכלו להשיג ציונים גבוהים הרבה יותר לולא סבלו מקשיי ריכוז, זכירה ו/או לחץ ומתח בעת המבחן. לעתים הדבר קורה גם בעת שימוש בטכניקות למידה בלתי יעילות.

שיטת **טסט־רילקס** מאפשרת לך ב־20 דקות ליום, במשך שבועיים, להתגבר על תופעות אלה של לחץ ומתח בזמן המבחן, לייעל את הרגלי הלמידה שלך ולשפר את ציוניך.

שיטת **טסט־רילקס** עזרה לאלפי תלמידים בשנים האחרונות לשפר את ציוניהם. השיטה מומלצת ע"י בכירי אנשי החינוך ובמוסדות להשכלה גבוהה.

...מאז שהשתמשתי בתוכנית
טסט־רילקס אני לומד בכיף!!
אני בטוח שאוכל להצליח יותר
בבחינות. עשה/י כמוני ומלא/י
את השאלון שבפנים.

אין צורך בבול

דמי המשלוח ישולמו ע"י הנמען
אישור מס' 7882

לכבוד
מכון **טסט־רילקס**
באמצעות סניף הדואר גאולה
תל אביב 61040



טסט־רילקס, רח' גאולה 51, ת"א, ת"ד 4767 ת"א 61047, טל' 03-5104013

הדביקו לשונית זו בדבק, קפלו ושלחו



חומר למחשבה
אם אתם חושבים שהוריכם מתעניינים בנושא, הראו להם את השאלון.

תאריך ____________

שם משפחה ____________ פרטי ____________ ז/נ (סמן בעיגול)

כתובת ____________

טלפון ____________ כיתה ____________

האם מלאת שאלון זה בעבר: א. כן אם כן, מתי? ____________ ב. לא

תלמיד/ה יקר/ה,

מכון טסט־רילקס, העוסק בפיתוח שיטות המאפשרות לתלמידים או סטודנטים לשפר את ציוני מבחניהם, מגיש לך שאלון זה המסייע לך לדעת באיזו מידה את/ה ממצה את מלוא יכולתך במבחן, ומהם הגורמים המפריעים לך להיות במיטבך.

הוראות למילוי השאלון:

1. מלא את שמך, כתובתך, מס' הטלפון שלך והכיתה.
2. מלא את השאלון בכנות כדי שתוכל לקבל תמונה אמיתית על מיצוי יכולתך במבחן. <u>הקף בעיגול את הספרה המתאימה.</u>
3. **אין צורך בבול, המשלוח והבדיקה חינם.**

<u>שאלון לבדיקת התפקוד בזמן בחינה</u>

<u>מחשבות פנימיות המפריעות לריכוז</u> בזמן המבחן אני חושב:	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. אני חייב להצליח <u>תמיד</u>.	1	2	3	4
2. תלמידים אחרים יצליחו יותר ממני.	1	2	3	4
3. מה יהיה אם אכשל?	1	2	3	4
4. מה יהיה אם לא אזכור את החומר?	1	2	3	4
5. אולי לא למדתי מספיק.	1	2	3	4
6. העיקר שהמבחן כבר ייגמר.	1	2	3	4
7. מה יגידו על הציון שאקבל?	1	2	3	4

<u>התנהגות המפריעה לריכוז בזמן המבחן:</u>	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. אני מרבה להביט על התלמידים בכיתה.	1	2	3	4
2. אפילו הרעש הקטן ביותר מפריע לי להתרכז.	1	2	3	4
3. אני שם לב לכל מה שקורה מסביב.	1	2	3	4
4. אני מבזבז למעלה מ-10 דקות, בגלל חוסר ריכוז.	1	2	3	4
5. אני בוהה באוויר וחולם.	1	2	3	4

<u>לחץ - זמן</u>	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. אני חושש שלא אספיק לסיים את המבחן בזמן.	1	2	3	4
2. אני רוצה כל רגע להביט בשעון.	1	2	3	4
3. אני מרגיש שהזמן "בורח לי בין האצבעות".	1	2	3	4
4. בשל לחץ הזמן אני <u>קורא במהירות</u> ולא מבין את השאלה.	1	2	3	4
5. בשל לחץ הזמן אני <u>פועל במהירות ומתבלבל</u> בתשובות.	1	2	3	4
6. אני לא מסיים את הבחינה בזמן.	1	2	3	4

<u>הפרעות בזכירה</u>	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. בזמן המבחן אני מרגיש כאילו כל הידע "נמחק" מהראש.	1	2	3	4
2. בזמן המבחן אני <u>מתאמץ</u> להיזכר בפרטים שלמדתי ולא מצליח.	1	2	3	4
3. בזמן המבחן, אני לא בטוח שאני זוכר נכון.	1	2	3	4
4. לאחר המבחן אני נזכר בדברים שלא זכרתי בזמן המבחן.	1	2	3	4

<u>ביטויים גופניים של חרדה</u> בזמן מבחן:	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. אני מרגיש יובש בפה וחום בפנים.	1	2	3	4
2. אני מזיע יותר מהרגיל.	1	2	3	4
3. אני רועד בידיים או בחלקי גוף אחרים.	1	2	3	4
4. יש לי כאבי-ראש או סחרחורת.	1	2	3	4
5. יש לי כאבי-בטן.	1	2	3	4

<u>שאלון לבדיקת הרגלי למידה</u>

<u>אירגון זמן</u>	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. אני לא מספיק ללמוד <u>היטב</u> את כל החומר לבחינה.	1	2	3	4
2. אני דוחה את הלמידה עד הרגע האחרון.	1	2	3	4
3. אני ניגש לבחינה מבלי לדעת חלק מהחומר הנדרש למבחן.	1	2	3	4
4. אני מגיע עייף לבחינה, בשל למידה עד השעות המאוחרות.	1	2	3	4

<u>מחשבות פנימיות המפריעות לריכוז</u> בזמן <u>הלמידה</u> אני חושב:	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. אין לי סיכוי להצליח.	1	2	3	4
2. אחרים מבינים ואני לא.	1	2	3	4
3. אין טעם להתאמץ, ממילא אני לא אצליח.	1	2	3	4
4. אחרים לומדים מעט ומצליחים יותר ממני.	1	2	3	4
5. יש לי דברים יותר חשובים לעשות כרגע.	1	2	3	4

<u>התנהגות המפריעה לריכוז</u>	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. ההפסקות הרבות במהלך הלמידה, מפריעות לי להתרכז.	1	2	3	4
2. אני רואה תוכניות טלביזיה בזמן הלמידה.	1	2	3	4
3. בזמן הלמידה אני בוהה באויר וחולם.	1	2	3	4
4. אני מתקשה להתרכז בלמידה למעלה מרבע שעה ברציפות.	1	2	3	4

<u>צורת למידה</u>	כמעט אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	כמעט תמיד
1. אני מתקשה לתמצת את החומר.	1	2	3	4
2. אני מסתפק בקריאת החומר פעם אחת בלבד.	1	2	3	4
3. אני לא מספיק לשנן היטב את החומר.	1	2	3	4
4. אני לומד בע"פ מבלי להבין את החומר.	1	2	3	4
5. אני לא בודק את עצמי על החומר שלמדתי.	1	2	3	4

<u>מוטיבציה</u>	לא רוצה	רוצה	רוצה מאוד
1. הייתי רוצה להמשיך בלימודים גבוהים בעתיד.	1	2	3
2. אני רוצה להיות במיטבי במבחן.	1	2	3
3. אני רוצה ומוכן להתאמץ כדי להצליח.	1	2	3
4. אני רוצה לשפר את הישגי.	1	2	3

ממוצע הציונים שלי בשליש האחרון (או בסוף השנה שעברה) ____________

נכשלתי במקצועות: ____________

הערות: ____________

האם קרו לאחרונה אירועים שהשפיעו לדעתך על לימודיך? ____________

<u>שמירת סודיות:</u> מכון טסט־רילקס מתחייב בזאת לשמירת סודיות מוחלטת לגבי כל המידע המתקבל ממילוי שאלון זה.

מכון: טסט-רילקס בע"מ. ת.ד. 4767, מיקוד: 61047 תל-אביב. טל: 03-5104010 פקס: 03-5101531.

הוראות משלוח: מלא וקפל את השאלון, הדבק והכנס לתיבת הדואר, אין צורך בבול, המשלוח והבדיקה - חינם!

3D 3D 3D

בהשקעה פעוטה של 3,000 דולר בתוכנת "סטודיו 3D", ולאחר קריאת חוברת צנומה של כ־1,000 עמודים, תוכלו לגרום לכלבלב שציירתם לכשכש בזנבו בכל פעם שהוא מחייך

פרספקטיבה מימי הרנסאנס

תפישת התלת־מימד התחילה בזמן הרנסאנס (ג'יוטו), כאשר המציאו את ה'פרספקטיבה', כלומר הצליחו ליצור פורמליזציה מתמטית להצגת אשליה של תלת־מימד בתמונה דו־מימדית. הם עשו זאת על־ידי שינוי גודל של חפצים לסיצול מרחקם מעין הצופה, או בעזרת מנגנוני הסתרת גופים על־פי סדר הימצאם בתמונה.

גם במחשבים השתמשו בשיטות דומות ליצירת אשליה של תלת־מימד, עוד לפני היכולות המוכרות לנו היום, כמו למשל כלי הפרספקטיבה של תוכנת **DELUX-PAINT** במחשבי אמיגה, אבל פריצת הדרך האמיתית קרתה רק כאשר כוח החישוב איפשר יצירה ממשית של עולם תלת־מימדי, כולל חוקיות ההתנהגות של גופים, כמו למשל תכונות השקיפות שלהם, חספום או החזרת אור, מיקומם מול גופי תאורה או כיוון המצלמה המסתכלת עליהם.

כעת, כשניתן ליצור עולם אמיתי תלת־מימדי, אפשר להוציא ממנו הרבה – ההשקעה העצומה הנדרשת לבנותו, מחזירה את עצמה בעושר האפשרויות הנובעות ממנו.

עשה לך אנימציה

צרכני המשחקים למדו להיות מפונקים בשנים האחרונות, ולא יקנו אותם אם לא יהיו מלאי צבע, תנועה ותמונות. חברת אוטודסק, שמייצרת בעיקר תוכנות גראפיקה ושרטוט, הוציאה עכשיו תוכנת אנימציה בשם **3D Studio 4**. זו גירסה חדשה לתוכנה ישנה שלה, שמתמחה בעיקר באנימציות תלת מימדיות (**3D**).

מקצועית על חשבון ידידותיות

לתוכנה יש ממשק גדול ומסובך, עם מאות אפשרויות ואלפי פעולות, ולכן היא מסובכת וקשה מאוד להפעלה. קודם צריך לקרוא חוברת צנומה של כאלף עמודים באנגלית, ולשבת שעות מול המסך כדי להבין איך לתפעל את כל העסק. היא לא אמורה להיות פשוטה וקלה. זו תוכנה מקצועית לכל דבר.

בין התוספות הרבות בגירסה החדשה יש, בין היתר, אפשרות לחשב את תזוזת השרירים. כשאתה יוצר אנימציה של אדם, אתה יכול לתכנן שעם תנועת הפה שלו המחשב ימצא בעצמו איך להזיז בהתאם את הלחיים והסנטר. התוכנה מכילה פרטים טכניים נוספים, שיעזרו מאוד בבניית פרויקטים גדולים של 10 מגה ומעלה. יש עוד המון חידושים קטנים, שיוכלו למלא עיתון זומביט שלם, אבל החיסרון העיקרי נותר טעון שיפור: הממשק המסובך והלא־ידידותי.

זוללת מגה יקרה

התוכנה עצמה עתירת מגה (**30**), וגם כל אנימציה שהיא בונה תופסת די הרבה. האנימציות הבסיסיות תופסות מגה ומעלה, והשמים הם הגבול. באינטרנט מסתובבים קובצי אנימציה בגודל של 60–50 מגה. היא גם עולה המון כסף, **3,000** דולר.

מי שאין לו כל כך הרבה כסף ורוצה ליצור אנימציות כתחביב ולא כמקצוע, יכול להשתמש בתוכנת "אנימייטור", שהיא האחות הקטנה של **3D Studio**. היא יוצרת אנימציות בקלות וביעילות, יש לה ממשק נוח מאוד, וכל מי שיתעמק בה לחצי שעה כבר יידע להשתמש בה. ●



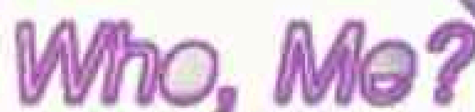
איל מושקוביץ

"גונבה"

ממשיכים לעסוק בנושאי העתקות תוכנה. ולא רק משום תגובתו המופתעת של תמיר סגל מ"מחשבת" על הכתבה נושאת השם "לקנות או לא לקנות", אלא משום הצורך להבהיר שוב ושוב: שיהיה ברור. אנחנו נגד! נאורה.

כמה מילים רעות על CD

החברות כבר חושבות, שכל מה שיוציאו על CD יצליח, ומזלזלות בצורך להשקיע מקוריות ומחשבה



כל חברה קקיונית כבר מוציאה פק־מן מחורבן, עם דמו תלת מימדי של שלוש שעות, דוחפת אותו על CD וחושבת שתצליח. תמיר, מנכ"ל מחשבת, מספר שהמכירות עלו הרבה מאז שהחלו להוציא על CD.

בגיליון הקודם, בכתבה על "גונבה" כבר ציינה סיון, שתמיר צופה השתלטות של ה־CD על שוק משחקי המחשב, כי הוא הרבה יותר זול לייצור, ולא ניתן להעתיק משחקים ששמורים עליו ותופסים מאות מגהבייטים. הוא אפילו הכריז, שמחשבת תפסיק להוציא משחקים על דיסקטים, ותעבור לשיווק CD בלבד.

אז מה עם המינידיסק?

אז מה עם המינידיסק? הלא הוא אמור להחליף בקרוב את ה־CD בתחום המוסיקה. הוא יותר קטן, יותר מהיר, מוגן בפלסטיק וניתן לכתוב עליו. החלטתי לדבר על כך עם תמיר.

להערכתו, המינידיסק שייצא בקרוב ל־PC אינו איום רציני ה־CD, כי לא ניתן לאחסן בו יותר מ־120 מגהבייט, ובכלל, סוני היא היחידה שמוציאה אותו, לפחות בשלב זה, ולפיכך, מחירו העצום רק יעלה. לדעתו פורמט המינידיסק יחליף את הדיסקטים, בעוד שהחברות יוציאו משחקים בתקופה הקרובה רק על CD.

וגם שמעתי, שאור־טו יוצא סוג חדש של CD, שמסוגל להכיל כמות של 2,200 מגהבייט במקום ה־680 של ה־CD הרגיל. מה יקרה לחברת מחשבת אם ייצא מינידיסק שמסוגל להכיל 1,000 מגבייט? ומה יקרה אם עוד חברות יתחילו לשווק מינידיסקים ומחיריהם יירדו פלאים?

ליקויי חשיבה

ולמה כל חברות המשחקים אוהבות CD? עכשיו, כשכל חברה יכולה להוציא דמו של שבע שעות יחד עם משחק פשוט, היא משוכנעת שלא משנה איך המשחק נראה, הוא יצליח ולו רק בזכות ישיבתו על CD. כבר שמתי לב לירידה משמעותית בכמות המחשבה שמשקיעים בפיתוח משחקים על CD.

אין ויכוח על יתרונות ה־CD: סרטים ב־MPEG, תוכנות גדולות, אחסון מאגרי מידע וכו'. אבל השימוש האחרון שצריך לעשות בו הוא למשחקים. הוא הורס את המוטיבציה של היצרנים להשקיע. ראיתי את ZOOL 2, שתופס בקושי שני מגהבייט, יושב על CD, כשמצורף לו דמו יותר ארוך ממנו. נא לעבוד קצת גם על מה שיש בקנקן.

אבל אני לא דואג. הרי עתידו של עולם המשחקים נמצא בגראפיקה בזמן אמיתי, ומשחקים כמו DOOM ישלטו בשוק, CD או לא CD. הם תופסים מקום מזערי, מעצם העובדה שהמידע השמור הוא רק התכנות והציורים, ולא, כמו ב־CD, סרטים באורך של הנילוס.

הגנבים לא יישבו בשקט

ועוד דבר. אם כל החברות יעברו לשווק על CD, יהיה על כולן להשיג מכשירים שכותבים עליו. ברגע שיגדל הביקוש למכשירים אלה, המיוצרים על־ידי מספר רחב של חברות, תיווצר תחרות מחירים, ומחירם של מכשירים אלה עלול לצנוח מ־3,000 דולר למחיר סביר לצרכן. גונבי התוכנות יקנו אותם, ויאשרו ויחדשו את מחזור ההעתקות בטבע.

תמיד תמיד יעתיקו תוכנות, ולחברות לא נותר אלא להוציא משחק טוב עד כדי כך, שמי שיעתיק אותו ירגיש אשם. על CD זה לא יקרה לעולם. ■

ג'ון סקאלי, מייסד חברת אפל, טוען שגניבות תוכנה ברחבי העולם מגיעות להיקפים של 15 ביליון דולר מדי שנה. תארו לכם שסכום זה היה מושקע בקידום הטכנולוגיה ובעשיית המחשבים והתוכנה...

סיימון בלמונט

פורץ־כל - NEVERLOCK - גונבה למשחקים

תוכנת NEVERLOCK פורצת קודים שמגינים על משחקים מפני העתקה. זהירות, תחום נגוע באי־חוקיות

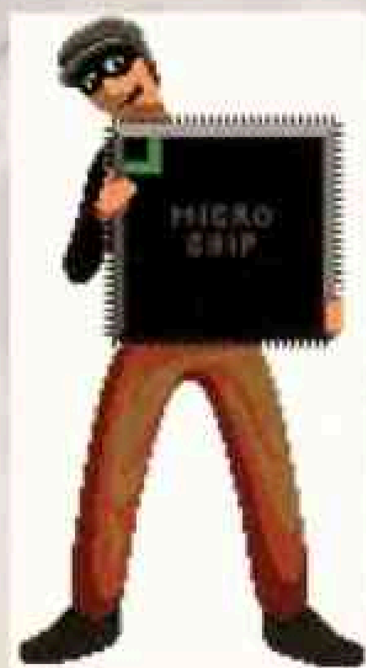
Now select the name of the commercial product.
Modern Collection
Continuum
Covert Action
Creepers
Crime Wave
Crime Wave
Cruise for a Corpse
Crusaders of the Dark Savant
Cyber Empire
Dark Queen of Krynn
Dark Seed
Darklands
Day of the Tentacle
Dick Tracy
Die Hard II
Disney Animation Studio
Dragon's Lair
Dragon's Lair
Dragons of Flame

NEVERLOCK היא תוכנה שפורצת או מסירה צופני חוברת ממשחקים, תלוי בגירסה. אלה קודים או סיסמאות שניתן למצוא בחוברת המשחק שקניתם. כאשר אתם מטעינים תתבקשו להכניס את הקוד, המבטיח הגנה מפני העתקת המשחק.

להעתיק ללא רשות זה לא חוקי, אבל חברת COPYWARE הוציאה תוכנת פריצה בשם NEVER-LOCK. מהבעיה החוקית היא מתנערת בכך שהיא מציינת במפורש, שיש לבקש את רשות היוצרים או לקנות את המשחק המקורי.

כדי לפרוץ משחק מעלים את התוכנה ומחפשים את שמו. אם הוא נמצא, התוכנה תתחיל לסרוק את הדיסק הקשיח על כל ספריותיו. עכשיו תתבקשו לסמן את הספרייה, כדי לאפשר לתוכנה לנתח את הקובץ הראשי, קובץ ההפעלה. התוכנה מנתחת את הקובץ ומסירה את ההגנה. לפני הפריצה היא יוצרת ספרייה ב־HD, שאליה היא מעבירה את הקובץ המקורי, לכל מקרה שהקובץ יידפק.

פשוט מאד. עכשיו אתם יכולים להריץ את המשחק. צריך להשיג את הגירסה החדשה ביותר בשוק. יש מלאה תמורת תשלום ויש SHAREWARE. ראיתי את הגירסה המלאה של פברואר, שהיא הכי חדשה כרגע, והיא מכילה משחקים טריים, שרק הגיעו לארץ. ■



Copyware
presents:
Bypass Document Checks !
No More Manuals, Code-Wheels or Key-Diskettes
NeverLock
Never be locked out of your own software !

הקנס הקבוע בחוק להפרת זכויות יוצרים הינו 20,000 ש"ח לכל הפרה ללא הוכחת נזק

★ חברת **מג'יק** נרתמת למאבק משותף בהעתקות תוכנה עם בתי תוכנה המפתחים בסביבת מג'יק (מחולל יישומים מוגן פלאג).
הם הגישו תביעת פיצויים וצו מניעה קבוע, יחד עם חברת "תמוז תוכנות", כנגד "לאט סנטר בע"מ" אשר השיגה עותק בלתי חוקי של תוכנת **טופזית** דרך אחת מחברות התכשיטים הגדולות בארץ, שהיתה לקוחה של תמוז.

★ החברות **מחשבת וקומפדיה** הגישו תביעת פיצויים וצו מניעה קבוע כנגד מני נחמן, תושב יהוד, אשר עסק בשכפול והפצה בלתי חוקיים של תוכנות מחשב מתוצרתן, ובייצור תקליטורים (צריבתם בכונן הקלטה אופטי) הכוללים אוספים בלתי חוקיים של תוכנות אלו.
בחיפוש המשטרה, בו נמצאו תקליטורי המסטר, הסתבר שה־BBS בניהולו של מני, הנקרא "אקווריוס", מכיל גם הוא משחקים רבים לא חוקיים.

Universal NeverLock February
Order form and license
How to use NeverLock
Modern Collection
Classic Collection
What's New
Search for Everlock hidden files
Read the latest NEVERLOC.LOG file
F1 help with keys at any time
Exit to DOS

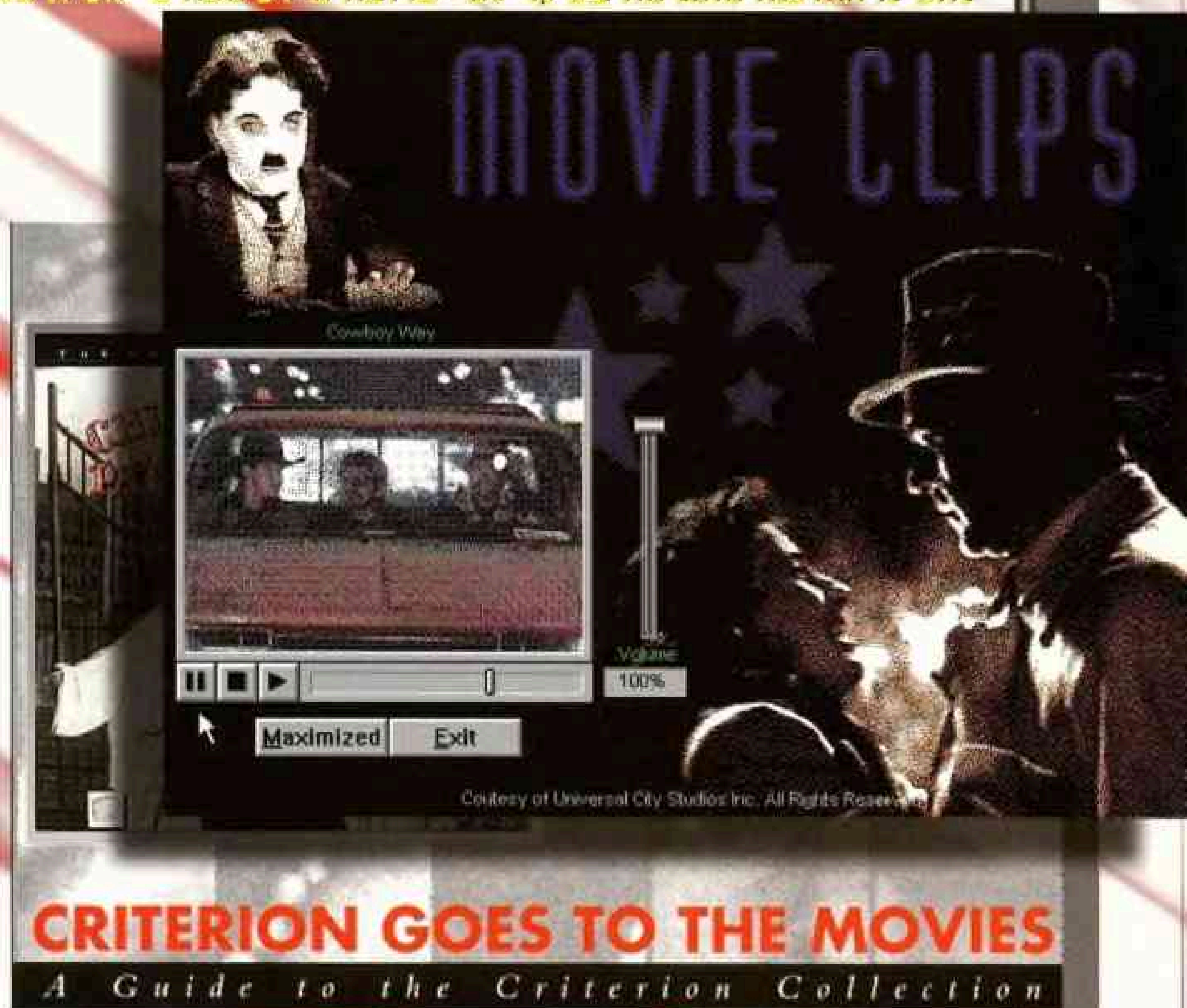
טל פרץ

כלל: כשאתה מעתיק דיסקט מהחברה שלך, אתה מעתיק גם מהחבר של החברה שלך, ומהחברה של החבר של החברה שלך, ומהחבר של החברה של החבר של החברה שלך. ואולי אחד מהם היה נגוע...
בגליון הבא סקירה נרחבת על וירוסים ואנטי־וירוסים.

CD

קריטריון מוגבל הולך להוליווד

ל־CRITERION מגבלה אחת עיקרית: היא מוגבלת. רק כ־150 סרטים - כמה כבר יכול CD-ROM להכיל. התוכנה מתאימה בעיקר למי שרוצה מידע מפורט יחסית על רוב הסרטים הפופולאריים.



ל פני כשנתיים הגיעו לביתנו שני חשמלאים חביבים, מצוידים בכלי עבודה, קופסה משונה וספסים, שחיברו אותנו לעשרות ערוצי כבלים מכל העולם. שבוע לא יצאתי מהבית, ובשבוע השני רק להביא עוגיות מהמכולת, כדי שיהיה מה לאכול מול הטלוויזיה. חודשים עברו עד שהתעייפתי מרוב מה שמראים, ופיתחתי הרגלי צפייה משונים, בעיקר בערוץ 2 בממיר, זה שמציג את לוח השידורים. הרבה יותר נוח לשבת שעה ולגלות מה הפסדת, מה אתה מפסיד ברגע זה או תפסיד בקרוב. זה מאוד משחרר.

סינמה בחדר המיטות

אבל בעיה אחת נשארה, איך מי שנגמל מטלוויזיה יראה סרטים, חוץ מבקולנוע, עם כל טקסי היציאה, הפיצוחים, ההפסקות. יש פתרון: CRITERION GOES TO THE MOVIES - קטלוג הסרטים הממוחשב. למשתמש רגיל עשויה התוכנה הזו להיראות קצת עלובה - ממשק משתמש חסר חיים, אפשרויות חיפוש מוגבלות, וידיאו באיכות ככה־ככה, אבל אני? אין מאושר ממני.

אני פותח את התוכנה וכבר הוצפתי ברשימה של כ־20 סרטים שלא ראיתי ואין לי שום כוונה לראות. בחיפושים במסד הנתונים אפשר למצוא גם פרטים יותר ספציפיים. מה, לוודי אלן יצא סרט חדש? פיטר סלרס מת? וכדי שלא אחמיץ שום פרט, מצורפים לכל סרט גם קטע וידיאו קצר, תמונה של השחקן הראשי, פרטים בעלי חשיבות עליונה כמו כמה אוסקרים וכמה כסף עשה, ואפילו אפשרויות מתוחכמות של אחזור מידע, כגון רשימת סרטים נוספים שבהם משתתפת השחקנית הזאת עם הציצים.

ל־CRITERION מגבלה אחת עיקרית - היא מוגבלת. רק כ־150 סרטים - כמה כבר יכול CD-ROM להכיל. השעמום חוגג. התוכנה מתאימה בעיקר למי שרוצה מידע מפורט יחסית על רוב הסרטים הפופולאריים, למשל כדי לכתוב עבודה קצרה לבית־הספר. אולי פעם, כשאפשרויות התקשורת שלנו יהיו טובות יותר, וכולנו נשתמש במסדי נתונים מקושרים בזמן אמת, נוכל לשבת מול המחשב ולמצוא בקלות כל סרט שנוצר אי פעם. אולי אפילו יהיה לנו זמן לראות אותו. ■

תום ברגר

MEGA MOVIE GUIDE

סינמטק פרטי? עדיין לא...

מדריך הסרטים "מגה" מכריז על עצמו כחובה לכל חובב קולנוע - אפשר בקלות למצוא חובות מחייבות יותר

הכותרת על האריזה מכריזה, ש"אם אתה הולך לסרטים, קונה או שוכר קלטות וידיאו, אתה חייב שיהיה לך CD-ROM זה". "חייב" אינו הניסוח הנכון. הדיסק של חברת "אינפוביזנס" מנסה לתת "לך, חובב הסרטים והוידיאו", סקירה מתמצתת של סרטים בליווי קטעי וידיאו, החל משלהי שנות ה־20' וכלה בשנות ה־90', אבל לפחות בתחום החשוב מכולם, ספריית וידיאו, המבחר מצומצם למדי.

בין האפשרויות שמוצעות:

★ ספריית וידיאו ובה רשימה קצרה ומאכזבת של 40 סרטים, חלקם הקטן חדש בארץ, רובם מעלים אבק בארכיונים. לכל סרט ברשימה יש תקציר של 3־2 דקות, ורובם מזכירים מאוד את ה"בקרוב" בקולנוע.

★ חלון התצוגה של קטעי הוידיאו קטן, ואת הסאונד בלסטר יש להגביר כמעט עד המקסימום אם רוצים לשמוע משהו. בתחתית חלון התצוגה יש לחיץ המאפשר MAXIMIZE, לפריסת החלון על כל המסך, אבל הוא ממש מיותר, כי פריסה כזו פוגעת באופן חמור ברזולוציה ובאיכות התמונה.

הוידיאו רץ לאט, ובסרטים מסוימים יש הפסקה קצרה לטעינת מידע אחת ל־10־5 שניות, שפוגעת מאוד בהנאה. על האריזה כתוב, כי 4MB RAM יספיקו. אבל למי שאין 8MB ייהנה עוד פחות.

הפלוס של התוכנה הוא שביבי הראיונות שמשולבים לעיתים בתוך הסרטים. ב"רשימת שינדלר" יש, למשל, ראיון עם הבמאי סטיבן שפילברג ועם השחקן שמגלם את שינדלר, ליאם ניסן.

★ תוצאות ביקורות על סרטים, כולל דירוג בכוכבים. להבדיל מספריית הוידיאו, פה המגוון עשיר ומספק מידע חיוני רב.

ANNIE HALL



Annie Hall is Woody Allen's most popular film to date, an innocent and extremely funny paean to romantic love. Keaton stars in the role of her career as the title character. Annie is self-conscious, neurotic, and awkward; she also defines a moment in Seventies style and is absolutely irresistible, especially to paramour Woody, the archetypal New Yorker, and the guy we really want to get the girl. He does, for a while, in this bittersweet, moving and truthful masterpiece.

On looking for Direction, we find:
8 1/2
12 Angry Men

94 minutes Color 1977 1 disc Rated PG
CX Encoded Videoscope
Extended Play (CLV)

FIND ▲ | CLIP | CAST | CREDITS | FEATURES | ESSAY | CHAPTERS | ◀ ▶

★ פרסים אופציה נחמדה אם כי לא חיונית, עם פירוט חלוקת פרסי האוסקר לכל תחום, מ־1928 עד 1993.

★ חיפוש חומר על שחקנים, סרטים וביקורות.

★ היסטוריה - אופציה חיונית, המחזירה את המשתמש לאיזורים האחרונים שבהם ביקר בתוכנית.

★ אופציה נוספת, אולי החיונית בכל התוכנה, מאפשרת לך המשתמש לכתוב הערות משלך, שלא יגידו ש־MEGA MOVIE GUIDE לא אינטראקטיבית, כגון שמו של סרט מוצלח שראית, ביקורת, וכו'.

★ אופציות נוספות, כגון הדפסה, העתקה ובבליוגרפיה וכו'. ■

תוכנה נאמנה, ולא יותר מזה. הייתי מאושר במיוחד אם לא שלוש, לכן שהייתי שולח את כרטיס ה־REGISTER שלה

יניב קסנר

מבטיחים המון, מקיימים רק חלק - בסרט הזה כבר היינו

חלום בלהות

מה שסיוטי באמת ב"חלום בלהות הוא אובדן כל שליטה. הדמות שלך מקרטעת בחוסר אונים בין יצורים קשים להחריד, שצצים מכל עבר, מוכה, נאנסת ומבאסת





אהבתם את Alone in The Dark? ובכן, חברת PSYGNOSIS, האחראית לייצור NOVASTORM המדהים, החליטה לנסות את מזלה גם בשטח הזה. ב"חלום בלהות" אתם מובילים דמות, גבר או אשה לבחירתכם, לעיר נטושה, שורצת יצורים. מסתובבים בעיר, נלחמים ביצורים, מגלים מקומות סודיים – ממש ALONE IN THE DARK 3.

הגראפיקה היא ההבדל המשמעותי הראשון: התנועות חלקות לגמרי, אמיתיות. הדמות נכנסת לבתים ולחורים, מוצאת כל מיני פרטים בלתי מזוהים כמו אבנים, מקלות ואם יתמזל מזלכם גם כלי נשק מצחיקים: מקלות עם שפיצים עקומים ועוד.

המוזיקה חביבה. לא יותר. לא מכניסה לאווירה המפחידה כמו במשחק נושא החיקוי, אבל בכל זאת מוסיפה משהו.

עירום תלת־מימדי

השליטה זוועתית. אף פעם לא אהבתי אותה במשחקים מסוג זה, אבל כאן היא היסטרית לגמרי. הדמות פשוט לא מוכנה להסתובב תוך כדי ריצה, קשה לדעת בדיוק לאן היא פונה, וממש קשה להילחם.

הקושי של המשחק הוא שהורס את רובו, בנוסף לכך שהעלילה מתפתחת בצורה אווילית ומפגרת. איך שנכנסים לעיר קופצים מכל מקום יצורים קשים להחריד, מרביצים לדמות, קושרים אותה, ואפילו מנסים לאנוס אותה.

כאן המקום להזכיר, שבאירופה המשחק מוגבל לגילאי 14 ומעלה בגלל קטעי אלימות ועירום. כן, עירום תלת־מימדי. בחורות עירומות, שפטמותיהן מורכבות מג'ולות תלת־מימדיות קטנות. נשמע מצחיק, אבל מוסיף הרבה. מאחר שדי נמאס ממשחקים שנקיים מאלימות ומין, כי גם ילדים קטנים משחקים במחשבים, הקטעים האלה מוסיפים נקודה אחת לציון הגרוע כשלעצמו. ■

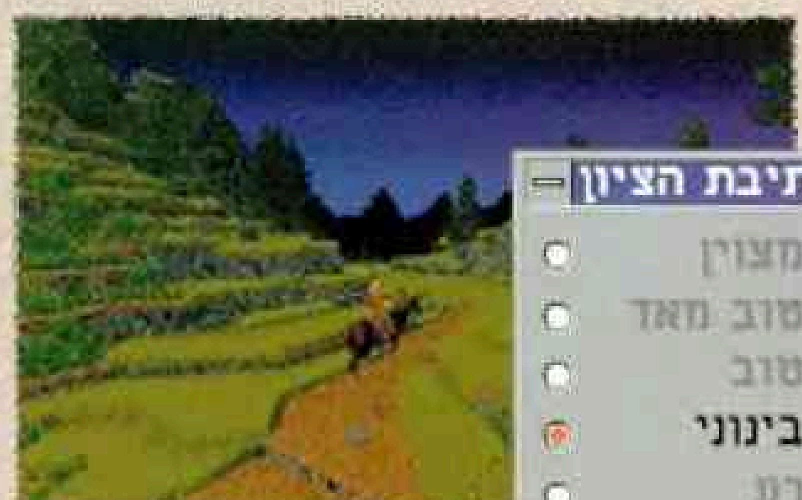


גראפיקה – 93. אנימציה מרהיבה.

שליטה – 39. איומה ונוראה. ממש בלתי אפשרית. נתקעים בדלתות, קירות, ואפילו אבנים קטנות שבדרך.

סאונד – 73. סתם מוזיקה רגילה, וגם כל שאר הסאונד סתם כזה.

אורך־חיים – 50. בקושי החזקתי מעמד עשר דקות! הרגו אותי, נפלתי, נתקעתי באבנים, נאנסתי – אני לא נוגע יותר בזה.





טיפים: כשאתם נלחמים תנו את המכות באופן רציף - ולא באמצעות הן איטיות למדי.

דוד מאוס

Under A KILLING MOON

סוף סוף אפשר להבין מה זאת מולטימדיה - אתה הבלש מרפי, שמככב בסרט וידיאו

סוף כל סוף אפשר להבין מה זו מולטימדיה. עד עתה, כל משחק שראינו בו קצת תמונות וידיאו הוגדר מייד כגראפיקה מדהימה - המולטימדיה בהתגלמותה. גם אני התלהבתי כל פעם מחדש כשקיבלתי למחשבי הצנוע משחק "המכיל למעלה מ־100 מגהבייט של גראפיקה מדהימה." אבל ביום שנחתו ארבעת התקליטורים של Under A Killing Moon בקרבי ה־486DX2 שלי, השתנה מושג המולטימדיה בחיי.

עולם יקר - חכה בחוץ

בוירטואל ריאליטי כבר שיחקתי. דום 2 כבר מזמן מעלה אצלי אבק, אבל שילוב של מציאות מדומה, סרט וידיאו באורך מלא שאני גיבורו, מוזיקת מידי מטריפה ומעל לכל - וידיאו, וידיאו ועוד וידיאו בכל



תיבת הציון

- **מצוין** ●
- טוב מאד ○
- טוב ○
- בינוני ○
- רע ○

מהלך המשחק - זה כבר מצדיק קילו גרעינים שחורים, משהו ללחלח את הגרון, ניתוק טלפון/פלאפון ושאר קשרים עם העולם החיצוני והתמכרות למשחק המבוקש ביותר בעולם.

כמו כולם עקבתי אחר המודעות והפוסטרים וחיכיתי לתאריך השחרור המיוחל. והנה הגיע היום. "שלום", אמרה השליחה המוזרה שנחתה בביתי, "יש לך חבילה מאדון טקס מרפי". "מרפיז" שאלתי, "מי זה לעזאזל?" "מהז" שאלה בתדהמה. "אתה לא מכיר את החוקר הפרטי הטוב מכולם?" והתדהמה התחלפה בחיוך רווי עונג, המכיל אין־ספור זכרונות ליליים.

שליחות קטלנית

השליחה הוציאה מארנקה הבלוי תמונה דהויה, בהתה בה והחלה למלמל. "נכון שהוא מתנהג כמו ילד דפוק, למרות גילו, אבל אני מבינה אותו. הוא מעשן, שותה, חי מג'נק פוד, אימוני הכושר שלו מסתכמים בהרמת שקית בוטנים מול הטלוויזיה. הוא נורא רומנטי, אבל כל פעם מסתבך בצרות עם האנשים הלא נכונים."

היא החלה להימרח על הכורסה הדהויה שלי והמשיכה למלמל, "בקיצור, תן לו ליקר וסיגר טוב - והוא בשיא הכושר". חייכתי לעצמי כשראיתי אותה מרוחה על הרצפה, ובעטתי אותה לדלת בלי שום טיפ. בהצצה בחוברת המצורפת ראיתי שני סוגי אנשים: מוטציות ונורמים. בהתחלה חשבתי שנורמים זה אנשים שמנים ששותים בירה, כמו נורמן מ"חופשי על הבר", אבל מסתבר שנורמים הם בעלי חסינות טבעית לקרינה, ולעומתם המוטציות הם אנשים עם דפקט פיזי מוזר. רוב הנורמים חיים בסאן־פרנסיסקו החדשה, אבל טקס, למרות שהוא נורם, מעדיף חברת מוטנטים.

החברים של טקס

העלילה מתחילה במשרדו המוזנח, כלומר המשרד שלי, כשאני בתפקיד טקס. יש לי כמה חברים בשכונה, נורמים ומוטנטים, ביניהם חייל משוחרר ממלחמת העולם השלישית, מוטנט אינטליגנטי שעובד בקבלה בבית מלון וכו'.

טוב, הטענתי למוחי המזדקן את כל הנתונים ויצאתי לדרך. ה־INSTALL של המשחק הוא מהמתקדמים שבהם נתקלתי מימי. הגדרתי כרטיס קול, סוג מסך (חובה SVGA) ויצאתי לדרך.

ומה כתוב בעיתון?

המשחק מחולק לימים, ובכל יום יש סרט וידיאו קצר. לאחר שצפיתי בהנאה בסרטון הראשון גיליתי את עצמי במשרדי. התחלתי לטייל קצת במשרד. ההליכה ריאליסטית עד להפחיד. כדי להתקדם אני פשוט דוחף את העכבר קדימה וחז. וכך גם שמאלה, ימינה, לכל הכיוונים.

החלטתי לצאת העירה. ברגל, כך נמסר לי, לא אגיע רחוק. לא רק משום שטקס שמן ומתעייף מהר, אלא משום שהמרחקים גדולים מאד. לפי ההמלצות שקיבלתי הלכתי לסטקייה. היי, עיתון על הרצפה. הרמתי אותו וראיתי כתבה מעניינת על שוד. לא כל־כך הבנתי מה עושים הלאה.

פתאום כבה האור, החלון נפתח והטלפון שלי צלצל. "הלו?" עניתי חושש. "היי, זאת אני", ענה קול נשי עדין, "השליחה". נרגעתי. "אם לא תדע מה לעשות במשחק, תלחץ על כפתור הטיפים ותקבל פתרון...פתרון...פתרון..." הדהד קולה ונמוג.

מיהרתי ללחוץ וקיבלתי את רשימת החידות הלא פתורות במסך. בחרתי חידה ואיזה פלא, הנה הפתרון. עלה לי ארבע נקודות, אבל למי אכפת. המשכתי לשחק, שוחחתי עם אנשים שונים ומשונים, נתתי שוחד למי שצריך ובסוף... לא, את הסוף תגלו לבד. ■

גראפיקה - 100. איכות - 75. אם אין לכם פנטיום וטונה של זיכרון.
סאונד - 100. אורך חיים - 100. עד המוות.

ג. ענרב

עולמם המשופר של הנמלולים





סיפור הפתיחה הוא על ספינה קסומה, רגילה למראה, ששטה באוויר, כשעל סיפונה קבוצה גדולה של פליטי חורבן, שג'ימי נמלול הצליח לכנס ולהציל, בראשות מנהיג הנמלולים

נמלולים נמלולים, בואו הביתה

כדרכם הנמלולית, אלו אינם מתרגשים מסכנות רבות שמאיימות עליהם, ואפילו מרוצים כשאוזל מזונם, מין ירק מגעיל. מנוע הספינה מתעייף ומשמיע קולות גמגום משונים, והספינה מתחילה לרדת לעבר אי שומם ומוזר. הנמלולים לא דואגים, כי במחשבתו קצרת הטווח של נמלול מצוי, אי איום ומסוכן עדיף על בלי אי בכלל.

מנהיג הנמלולים לא אוהב את הרעיון שהוא צריך להישאר בספינה ולרדת אחרון, ומציע לג'ימי קידום מיידי. ג'ימי מקבל את כובע המפקד בהתלהבות רבה, ועוד מספיק לקלוט בזווית עינו את המפקד קופץ בעזרת מטרייה קטנה. אחרי כל הסיפור הזה, מתחיל "עולמם החדש של הנמלולים".

"שחרור ג'ימי נמלול

כמו בכל משחקי הנמלולים, גם כאן הם נופלים מכל מיני מקומות שונים ומשונים וצריך לעזור להם לשרוד ולהגיע אל שער המילוט המיוחל. הפעם הדמה כבר שונה לגמרי. כל המשחק רץ בגראפיקת סופר **VGA** והדמויות גדולות מתמיד. המשחק מתחיל עם עשרים נמלולים מכל שבט: קלאסיים, מצרים, ונמלולי צללים.

כשתתחילו לשחק בפעם הראשונה, עשרה מהם ייכנסו למסך, ויתחילו להסתובב ולהסתבך כמו שרק נמלולים יכולים. ייתכן שיהיו כבר כמה נמלולים על המסך. שלא כמו אלה שצונחים פנימה, הם נפלו ראשונים מהספינה, ונלכדו. חוץ מהובלת הצונחים החדשים למחוז חפצם גם צריך לשחרר את הכלואים. כשמצילים נמלול הוא מצטרף אל שאר הנמלולים העליזים והשמחים בחלקם.

ומוזיקת-[illegible] מעלית

הפעם, יש רק חמש מיומנויות שצריך להכיר: הליכה, חסימה, קפיצה, שימוש בכלי ונפילה. נוסף על המסך גם סטופר ענק, שמראה כמה זמן נותר להציל את הנמלולים. אבל החידושים החשובים ביותר הם בתחום הכלים, ביניהם פצצה שמרגע הפעלתה יש לנמלול חמש שניות לברוח, רימון שמעופף בזווית של 45 מעלות, משאבות שאיתן אפשר לטפס על קירות וללכת על התקרה, מפציץ – כלי הנשק העתיק של הנמלולים, שמשליך כדורי אש, את חפירה, שק לבנים לבניית גשרים, גלגל הצלה לשחייה בטוחה, מטרייה לצניחה נוחה ונעימה ושעון שיוסיף עוד דקה לזמן המוקצב.

עוד חידוש מוטרף הוא שלושה יצורים משונים, שכל מטרתם היא להציק לנמלולים. מפלצת תפוח האדמה, פסיכו – ציפור מטורפת עם כובע, שהיא אכזרית במיוחד, ופאם פאטל. יצורה סקסית, שהנמלול רגיש לפיתוייה – בתוצאות הרסניות. הוא פשוט מתאבד.

[illegible]

בעולמם החדש של הנמלולים יותר מ־90 שלבים – כמעט אינסופי. השילוב הקטלני של גראפיקה ברזולוציה גבוהה, מוזיקה מקורית וסרטי אנימציה יוצר משחק ברמה מעולה, שמדביק אותך למחשב והופך כל נמלול ונמלול ליקיר נפשך ובבת עינך. הו נמלולי היקרים, אל דאגה (כאילו נמלול בכלל יודע לדאוג), כוחות ההצלה כבר בדרך.

לילה ירד על נמלולנד

ישנתי, ונמלולים טיפסו לי על הגבות, עלו אל האף, צנחו עם מטריות אל ניצני שפמפמי ואיימו להתאבד אל תוך לועי. אז פוצצתי חצ'קון ושלחתי את כולם הביתה בשלום. היי, חבר'ה, די, זה מדגדג!

גראפיקה – 97. עבודה יפה.
שליטה – 89. לפעמים טיפה מעצבנת.
סאונד – 92. מוזיקה חביבה ואפקטים חמודים.
אורך חיים – 70. השלבים הרבים עדיין טיפה מעצבנים.





טיפים:
1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]

ג. ענרב

אקדמיה לשוטרים מתקדמים

חלומי הוגשם: ב־POLICE QUEST קודמתי אוטומטית לדרגת מפקח, ונשלחתי, מצויד ברכב, תג, אקדח, אזיקים וצוות של ארבעה שוטרים, לפענח רצח אכזרי בסלאמס של לוס אנג'לס

באמת שלא הייתי מעורב במכות שחטף רודני קינג, אבל בהחלט הייתי, ליום אחד, שוטר במחלקת חקירות הרצח של משטרת לוס אנג'לס. הצטיידתי ב־**Police Quest** של סיירה, **CD-ROM** חדש של משחק קווסט אלים ותובעני.

מהר מאוד התברר לי שהבחירה היתה נכונה, וזו הדרך להגשים חלום ישן וקצת מוזר שלי. במקום לעבור את סדרת התרגולים הנוראה מסרטי "אקדמיה לשוטרים", קודמתי אוטומטית לדרגת מפקח ונשלחתי, מצויד ברכב אמריקאי, תג, אקדח, אזיקים וצוות של ארבעה שוטרים למשימתי הראשונה, פענוח רצח אכזרי בסלאמס.



ושלא תחשבו שזה קל. המקומיים מסרבים לדבר ("**I Know nothing Man**..."), העוזרים שלי הם לא בדיוק החומר האנושי שאיתו הייתי שמח לעבוד, ומכל עבר צצות גופות חדשות.

ויש ממשק לשוטרים, בכל שלב אפשר לבצע רק פעולה אחת, אותה בוחרים מתפריטים (לא מתוחכמים מדי, הרי אני שוטר...). בינתיים, עד שאהיה שוטר אמיתי, אפשר לקבל הדרכה צמודה. למשל, נסיון שלי לירות לכל עבר באופן אקרעי (ותודו שזה יכול להיות כיף גדול) נתקל בהערה צינית בסגנון "אין צורך להגזים, מפקח...", ונסיון שלי למשש את השוטרת - זכה לתגובה היסטרית שלה, היא אכן מאוד מודעת לזכויותיה.

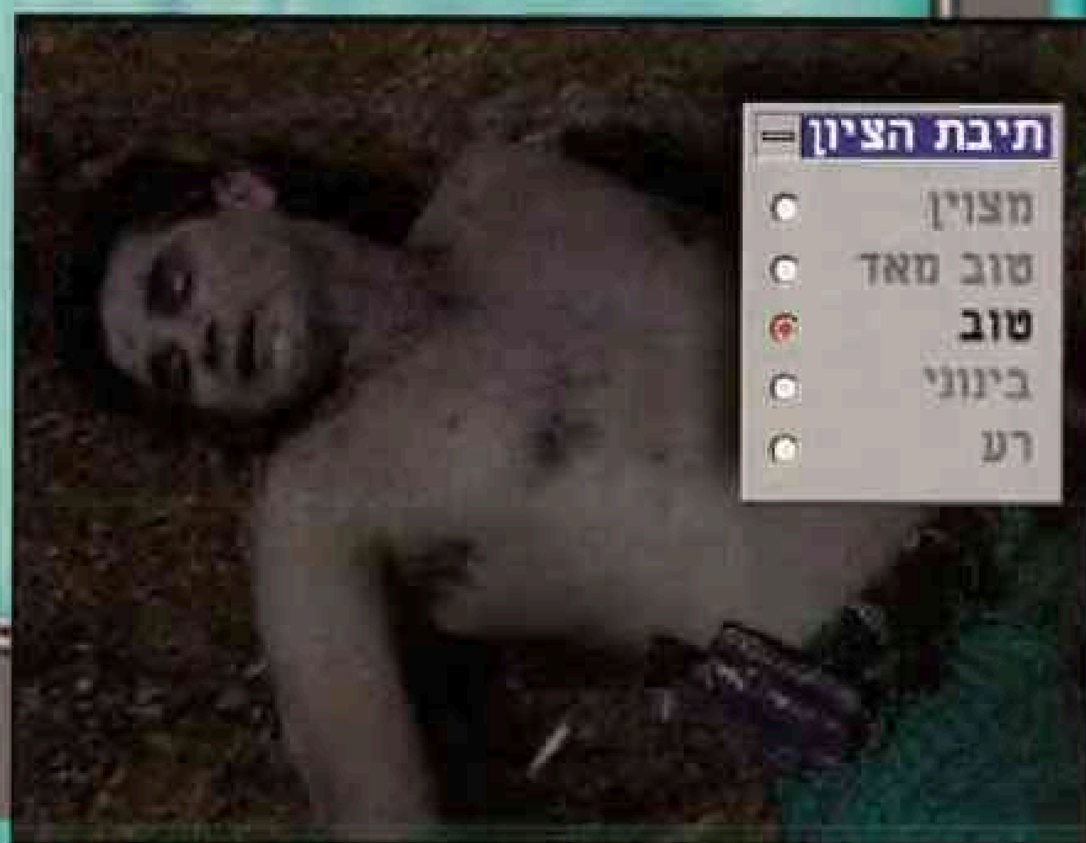
מה אני אגיד לכם, דווקא כיף להיות שוטר. רגע... מה זה?! אני נשלח לאימונים במטווח... וכבר חשבתי שאקבל כאן תעודת שוטר אינסטנט!

אפשר לשבת ככה ליד המחשב הרבה זמן, אולי בסוף אפילו אפשר לפתור את התעלומה. אני לא ניסיתי אפילו. זה היתרון בחלומות, אתה יכול להתעורר לפני שהם נגמרים.

הגראפיקה מצוינת. בשילוב מוצלח בין תמונות, וידיאו ודמויות מתוכנתות נוצר רושם של "סרט אינטראקטיבי". גם האפקטים מעולים, ורק המשחקיות בעייתית. לאחר משחק קצר נוצר הרושם שאין לך בחירה ממשית. אתה מוכרח ללכת בדרך שמתכנני המשחק קבעו לך מראש, וחבל. השליטה בעכבר פשוטה למדי.

מומלץ בחום לאוהבי חידושים במולטימדיה, אבל אתם, ילדי המשחקים למודי הקווסטים, לא תמצאו בו עניין רב.

גראפיקה - 90. הכל - תמונות, וידיאו, אנימציה...
סאונד - 85. אפקטים לא רעים.
אורך חיים - 60. דור המחשב לא אוהב שמוליכים אותו באף.



תום ברגר



WOODSTOCK

כל מה שלא רצית לדעת על וודסטוק 2

במקום בשירים ובלהקות, שבערכם היא מזלזלת כבר מעל עטיפת התוכנה, עוסקים 30 המגה של אנציקלופדיית וודסטוק 2 בעיקר בעסקני והוגי הפסטיבל.

על עטיפת התוכנה נטען, שאנציקלופדיית וודסטוק טובה מהפסטיבל עצמו, זה שנערך לפני כמה חודשים, כהמשך לראשון, המיתולוגי, משנות השישים. ואם האנציקלופדיה יותר טובה מהפסטיבל, אז כנראה הוא היה ממש גרוע.

ספרייה מדולדלת

ומה הייתם מצפים שיהיה באנציקלופדיה על וודסטוק? שירים? בכל האנציקלופדיה יש בערך 20 שירים, גם באיכות לא משהו. אין הרבה חומר על הלהקות והזמרים שהופיעו בפסטיבל, ובמקומם האנציקלופדיה מתמקדת בעסקני הפסטיבל. כשבחרתי באפשרות "מאחורי הקלעים", ציפיתי לראות ולשמוע את הלהקות מתאמנות ומתכוננות לפסטיבל, ובמקום זה ראיתי את הוגה רעיון פסטיבל ההמשך, מספר למה זה קשור לפסטיבל הראשון.

האנציקלופדיה מביאה דעות שונות על הפסטיבל. כל דעה תוכל לשמוע ולראות בסרטון וידיאו קצר. תוכל לראות קטעי וידיאו על האנשים שבאו לפסטיבל הראשון והחדש, ותוכל לשחק משחק, שבו עליך לענות על שאלות שקשורות באנשים שהגיעו לוודסטוק. תשובות לשאלות האלו אין באנציקלופדיה, ולרוב צריך לנחש.

נתקעת? צלצל לקליפורניה

יש כמה דברים נחמדים מאוד בתוכנה, למשל, האפשרות לבחור להקה אחת מתוך כמה, ולראות חלק מההופעה שלה, בצירוף שיר או שניים. חבל שהמתכנתים לא העשירו יותר את החלק הזה, ולא הוסיפו עוד כמה להקות, במקום להתעסק בנושאים שוליים ובמשחקים מטופשים.

עם האנציקלופדיה אתה מקבל גם חוברת דקיקה, שני עמודים, שאמורה לספק לך את כל המידע להפעלת האנציקלופדיה. בתוכנה אין אפשרות "עזרה", ולכן מציעה החוברת שתי אפשרויות: לקרוא את הקובץ **README**, שהוא ארוך מאוד ודורש זמן חיפוש ממושך, או לצלצל ישירות ליוצרי האנציקלופדיה, אי שם בקליפורניה. טוב שמשתמשי מייקרוסופט לא מתבקשים לצלצל לביל גייטס הביתה. זומביט תפרן ממוצע, שייתקע בתוכנה הזאת, יצטרך לשבת ולבהות במסך זמן רב עד שיצליח להזיז משהו.

חומרה חמורה

דרישות החומרה כבדות מאוד. **386DX** לפחות, עם 8 מגה זיכרון פנימי. וגם במחשב יותר מהיר מזה התוכנה נעה לאט ובסרבול. הדיסק הזה לא בילה אצלי זמן רב מחוץ לקופסתו. ■

תיבת הציון

מצוין	○
טוב מאד	○
טוב	○
בינוני	◉
רע	○



איל מושקוביץ


דאבל קליק
מאת עמוס אלנרוזן
איזה יופי! אתה מכיר עוד משחקי מחשב ?
ILL BE BECK
שיח מחשבים-
תגיד, אתה חושב שיש לנו אינטליגנציה מלאכותית ?
לא יודע. לא חשבתי על זה
שיח מחשבים-1
דוד שלי עשה את אנימציית המחשב בפארק היורה
טקסי
יש לך איזה סרט טוב להמליץ ?
מה דעתך על סרט ורוד ?
מה זה ?
זה מחשב על


המצאתי מלכודת עכברים
אני המצאתי מלכודת מיקלדות


בשביל מה אתה צריך מחשב?
חישובי טיסה


תן לי דוגמא אחת של שימוש במחשבים בקולנוע!
קופת הכרטיסים


שיח מחשבים 3
אתה מדבר בייסיק או פורטרן?
איטלקית


אתה רק במחשב.
את מעציבה שאני יעמוד
אני מחשב משמע אני קיים
מה זה?
אתה לא רואה, זה מחשב ניד

גלגלים מטורללים

במקום צבים זורקים קיפודים

גלגלים מטורללים הוא משחק ל־PC, חיקוי מדויק למריו קארט הכיפי של סופר נינטנדו וגם חידוש: אפשרות לקרבות משני עברי המודם







מריו קארט, משחק ל־SNES (סופר נינטנדו), הוא ללא ספק המשחק הכי כיפי לשני שחקנים. בחברת APOGEE, בטח קראו איך ירדתי עליהם לפני חודש והחליטו, שאם לא הולך להם עם התוצרת שלהם, אולי מוטב להעתיק. WACKY WHEELS שלהם הוא חיקוי PC מושלם למריו קארט. החל מבחירת הדמויות וסוגי המסלולים, ועד למשחק אדיר של "אחד נגד אחד".

למרות שהמשחק לא זז חלק אפילו על ה־486-100 שלי, הוא ממכר וכיפי. והחידוש המדהים: ניתן לשחק נגד יריב במודם.

מה שמייחד את WACKY WHEELS ממשחקים אחרים, ומה שגרם לי להתלהב ממנו כל־כך, הוא העובדה שזהו משחק בעל שחיקה אפסית... כלומר, ניתן לשחק אותו פעם, ועוד פעם, וכן הלאה.

חברת APOGEE עשתה את שלה, וגיוונה את המשחק על ידי כך שהיא הוסיפה פרטים שוליים שמושכים את העין. לדוגמא: המנוע מפליץ בכל פעם שמפסיקים אותו ומתניעים אותו מחדש, ניצוצות בוזקים בכל פעם שמתנגשים בקיר, כל דמות שמתקרבים אליה צופרת בקול מיוחד לה: הכריש שר, הנמר שואג, השקנאי מקרקר, וכו'...

זה משחק מסוג המשחקים שהכי כיף לשחק אותם אחד נגד השני, ולצחוק בכל פעם שיריבך מפסיד... לקלל ולצעוק.. כי זה משחק "בדיחתי" כזה.

הגראפיקה ממש חמודה, ומתבטאת במיוחד בעיצוב הדמויות המוזרות. גמל עם ראש בומבה, כריש חמוד עם שיניים לבנות מבריקות, שימפנזות וכו'.

המוזיקה יפה ומכניסה לאווירה המתאימה. רק חבל שהיא לא פועלת בסטריאו. האפקטים חמודים ומצחיקים: צעקות קיפודים, דיבורים מצחיקים ועוד. השליטה ממש טובה.

הכי מצחיק הוא הרעיון שבמקום לזרוק במסלול שריונות של צבים, השחקן זורק קיפודים. בין שאר החפצים הרגילים, כגון אש שניתן לירות, שמן לשפוך על המסלול, יש קיפודים שעומדים באמצע המסלול ועושים שטויות: עובדים בכביש, משתזפים, רוקדים, ואותם אפשר לזרוק על כלי רכב אחרים כדי לפנצ'ר להם את הגלגלים.

משחק אדיר, כיף לכל המשפחה. ■

גראפיקה - 89. חמודה.
שליטה - 88. כיפית לאללה.
סאונד - 90. מתאים בדיוק למשחק.
אורך חיים - 94. אפשר לשחק שוב ושוב.

תיבת הציון

- מצוין
- ◉ טוב מאד
- טוב
- בינוני
- רע

סיימון בלמונט

BLACKHAWK

הנץ השחור

זכרון של פלשבק

"הנץ השחור" דומה נורא ל"פלשבק" של "דלפין", אבל פלאי פלאים, החיקוי טוב מהמקור



חברת אינטרפליי הוציאה את הנץ השחור, משחק דומה להדהים לפלשבק של דלפין. השחקן הוא בן מלך, שאביו נהרג במלחמה, ועליו לחזור ולכבוש את ממלכתו האבודה.

למרות שאני לא סובל חיקויים, המשחק הזה פשוט יותר טוב מהמקור. בפלשבק (זיכרון גורלי קראו לו בארץ, זיכרון גועלי נשמע נכון יותר) יש קצת יצורים, אנימציה מצומצמת וטונה של פאזלים. ופה נוקו כל החסרונות ונהיה משחק יפה לאללה.

בכלל, את סוג המשחקים הזה, בעלי האנימציות המציאותיות, כמו PRINCE OF PERSIA, FLASHBACK וכו', יוצרים ע"י תהליך די ארוך ומסובך: דוגמים אדם רץ, מעבירים אותו למחשב, עוברים עליו, מחליקים את הגראפיקה שלו, וצובעים אותו מחדש... כך מצלמים את כל הפוזות שהוא, וכל שאר היצורים, ניצבים בהן לאורך כל המשחק.

המשחק BLACK HAWK הוא משחק הרפתקאות/קווסט: משחקים דמות שהולכת אי־שם במערות, יערות וישימונים מסוג זה, ונפגשת בדרכה בכל מיני אנשים מטומטמים שיש להם מה להגיד על כל דבר... אבל, בכל זאת, זהו סוג המשחקים שאני הכי אוהב, בתנאי שהשילוב יוצא מוצלח.

ב־BLACK HAWK, השילוב הוא מעולה. ישנו גיוון במעשי הדמות ובעלילה, שמשתנה, אגב, לאורך המשחק כולו...

הגראפיקה שופרה רבות והצבעים מדהימים. הוכנסו המון אנימציות רקע, השליטה יותר רב־גונית ולדמות הראשית יש הרבה יותר פעולות מעניינות. המוזיקה שקטה ויפה, והאפקטים משמחים ביותר.

שינוי נוסף הוא שאפשר להרוג גם את הטובים. יש אסירים כפותים בשלשלאות לקירות המערה, ואפשר לפוצץ להם ת'מוח עם רובה ציד. גם האויבים שיורים עליך יפגעו בטובים שיעמדו בדרכם. ■

תיבת הציון

- מצוין
- **טוב מאד** (מסומן)
- טוב
- בינוני
- רע

גראפיקה - 97. מפורטת ויפה להפליא.

שליטה - 90. לא נוח ללחוץ כל פעם על אותיות (!) כדי לירות.

סאונד - 97. מוזיקה ממש יפה והאפקטים עוד יותר.

אורך חיים - 90. אפשר להמשיך שנים, אבל המשחק קצר מדי.



דוד מאואס

בשלב ראשון, יש להשתמש במעלית במקום שיש בו שרשרת מתחת למפל מים. הביאו אותה מתחת לצוק שנמצא למעלה, ועלו בה.

המכונה הנפלאה

טים 2

ב"טים 2" (מכונה מופלאה 2) הוכנסו שיפורים חשובים בגראפיקה ובסאונד, חבל שלא היתה לסיירה מקוריות מספקת לחדש גם בתחום הכלים והעלילה

בטוחה לכל מי שכבר לא יכלו לחכות ל"טים 2". הנה הוא. גם כמו בטים הראשון צריך לבצע משימות כדי לעבור שלבים, ולהשתמש לשם כך בכלים שונים כמו חבל, אקדח או כדור טניס.

מנגינה מתפזמת

בגראפיקה יש שיפור עצום לעומת זו הנושנה קצת מטים 1, והיא מלאה צבע וחיים. גם התפריט חסר הצבע, עם האייקונים הקטנים והמשעממים, הוחלף בתפריט מקורי ויפה, עם אייקונים ענקיים ומצויירים. רק הגראפיקה של הכלים נותרה כמעט כמו בטים הראשון. מאז שזה יצא לשוק לפני כשלוש שנים היה מספיק זמן לשיפור, וחבל שלא נוצל.

גם בסאונד יש שיפור. בטים 1 היתה מוזיקת רקע נחמדה וקצת אפקטים. בטים 2 יש מוזיקה יפה להפליא ואפקטים יפים עוד יותר. המוזיקה גם ממכרת. לאחר ששיחקתי, המשכתי והמשכתי לזמזם את המנגינה. עם זאת, זה לא המקסימום שניתן להפיק מכרטיסי הקול של היום, ואין דגימות קול כמו במשחקים חדישים רבים.

לא שברו את הכלים

המתכנתים לא ניחנו בעודף מקוריות, וטים 2 כמעט זהה לקודמו. אומנם צורפו כלים, נוסף ילד שיכול להפעיל מכשירים, נוספה משקולת שאליה אפשר לקשור חבלים, נוסף רובה לייזר ועוד. אבל זה לא מספיק. אני, ששיחקתי בטים הראשון במשך יותר משנה ונמאסו עלי כל הכלים שבו, ציפיתי לשינוי. אבל משום מה החליטה סיירה להשאיר כמעט את כולם.



גם אופי המשימות לא השתנה. יש מספר מסויים של מטרות שחוזרות על עצמן במשך השלבים, וזה מתחיל לשעמם אחרי שמקבלים עשרים פעם אותה משימה. המשחק די קשה. השלבים הראשונים קלים להפליא, אבל כבר שאוזר מתקדם, כן נעשות המשימות קשות ומורכבות יותר. כבר בשלב 10 תשברו את הראש שעות עד שתמצאו דרך לעבור. ■

גראפיקה - 60. יש שיפורים אבל לא בכל.
סאונד - 55. אפקטים יפים ומוזיקה נחמדה מאוד.
אורך חיים - 65. אין מספיק כלים חדשים, לא די מקורי.

ממכר מאוד ודורש הרבה הבנה - מי שיגמור אותו יחכה בכליון עיניים לטים 3

תיבת הציון
- מצוין
- טוב מאד
- **טוב**
- בינוני
- רע

איל מושקוביץ



סופת חלל

היה שלום עולם אכזר. "סופת חלל" סחפה אותי איתה ולא נודעו עקבותי

זוכרים את "מתקפת המורדים" (REBEL ASSAULT) לייצרן השתמשה חברת Lucas Arts בטכנולוגיה מעניינת, של יצירת רקעים תלת מימדיים באמצעות תוכנות תלת-מימדיות לאורך כל המשחק. זה יוצר אשליה שהרקע הוא ב"אמת", כלומר, כל המשחק כולו מחושב מראש חוץ מהתנועה של החלליות. חסרונותיה של מתקפת המורדים היו בגראפיקה ובתנועה.

חלק כמו טוסיק של תינוק

גם חברת Psygnosis (שלא מזמן נקנתה על־ידי סוני הענקית), ניסתה את ידה בשימוש בטכנולוגיה החביבה הזו, ויצרה משחק סדין. מוכן להפליא וחלק כמו טוסיק של תינוק ואיזה סאונד מדהים!



משחק החלליות/ירות המהיר והיפה הזה רץ ממבט גוף ראשון, כלומר, רוב המשחק רואים את החללית ה"גיבורה" מאחור. כחובב מושבע של משחקי חלליות טובים, ממש נגנבתי כשפתאום גיליתי לפני משחק חלליות ל־PC, שמשלב אנימציה שלא מהעולם הזה, גראפיקה פיצוץ, מוזיקה של סרט ואפקטים פשוט מדהימים.

גם השליטה ממש טובה. החללית זזה בדיוק כמו שחללית צריכה לזוז, היריות מדויקות ביחס לפרספקטיבה ובכלל, משחק גדול.

מי צריך 3DO

הקריין בפתיחה הוא הכי טוב שמצאתי במשחק מחשב. לא יודע מיהו, אבל ברגע שהטיל עלי להציל את העולם, ממש התרגשתי. לרשותי הועמדו לשם כך כמות עצומה של כלי נשק וכמה חלליות.

טרי־די־או (3DO), טרי־די־לה־לה־לה, שמי־די־או־או – בינתיים המשחק הזה צוחק מלמעלה על כל משחקי החלליות שמספק המכשיר היקר להחריד הזה. לא צריך 3DO בשביל לראות יפה. מספיק גם PC טוב, שחוץ ממשחקים, יכול גם לשמש לכתיבת הכתבה הזאת. ■



גראפיקה – 96. מחליפה זוויות כל הזמן, עוצרת נשימה.

שליטה – 92. לפעמים בורחת האצבע... מהזיעה.

סאונד – 99. לא ייאמן. איזה מוסיקה! איזה רגש!

אורך־חיים – 93. המשחק הזה הוא מטרתי בחיים.

תיבת הציון

- ◉ מצוין
- ○ טוב מאד
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

דוד מאואס

אלופי האלוטים נפלאי אלו על מגדת האלו

dune

עלבון לספר נפלא

אולי הסיבה לעליבותם של המשחקים על "חולית" היא, שמתכנתיהם שכחו איך קוראים ספר

תחילה היה הספר "חולית" של פרנק הרברט, שזכה בפרסי הוגו ונבילה, על כוכב שכולו מדבר. ספר טוב, שיצאו לו חמישה המשכים, ומי שיקנה ויקרא, רצוי באנגלית, ימצא בו עומק רב ואולי אפילו איזה סוד, שאני חושב שגיליתי.

דייוויד לינץ' נכשל

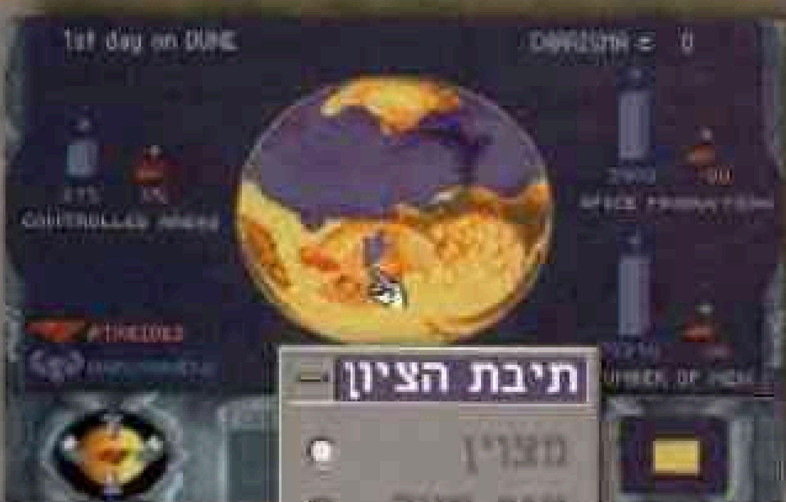
ב־1988 עשה דייוויד לינץ' את הסרט, ולא יצא לו כל־כך מוצלח. הסיפור ארוך כמה שלא תנסה לקצר ולכן אורכו של הסרט המקורי היה בארבע וחצי שעות. מספרים שלינץ' בכה כשראה את המוצר הגמור, כי ידע שיירד לטמיון, ולכן קיצר אותו. מה שנשאר כבר לא שווה כלום ובלתי מובן לחלוטין למי שלא קרא את הספרים, סתם אוסף של קטעים נבחרים מהספר הראשון והשני.

לא מזמן נעשה משחק על הסרט, וכאילו שזה לא קוצץ דיו, המשחק שהוציאה חברת CRYO ב־1992 היה עיוות נוראי של עלילה מדהימה. כל חובבי "חולית" כמוני גילו על מסכיהם מעין קווסט משולב עם אסטרטגיה, שהקשר היחיד שלו עם הספר או הסרט הוא, שעל השחקן לטוס ממקום למקום "לקצור" את ה"סם", בעוד שבספר הסם הזה בכלל איננו מרכז העלילה.









תיבת הציון

- מצוין
- טוב מאד
- טוב
- **בינוני** (מסומן)
- רע

כל קשר למקור מקרי בהחלט

המשחק הראשון לא נחל הצלחה מרובה, למרות שהצליח ליצור אווירה מיסטית, שהתאימה פלאים לרגשות שהסיפור מעורר בי. חברת WESTWOOD החליטה משום כך לקחת את העניינים לידיים, והוציאה משחק מלחמה מדהים, אבל לצערי חסר כל קשר לשמו, "DUNE 2", מלבד, גם כאן, "קציר הסם" הבלתי נמנע.

גם משחק ההמשך הנקרא "SUPER DUNE 2", למרות שניתן לשחק בו יותר בתים ולהיכנס לאיזורי המלחמה, נשאר עדיין ללא קשר לספר. "DUNE 3" מחברת ווסטווד כבר נמצא בדרך, יתפוס בסביבות 30 מגה־בייט, יכיל אופציות חדשות וסגנון מלחמתי דומה – אשרי המאמין...

אוכל רק להצטער שלא הזדרזתי לקנות את גרסת ה־CD שהכילה את הפס־קול המדהים אך יצאה במספר עותקים מוגבל.

הסיבה לעליבותם של המשחקים על "חולית" היא, שעושים אותם לפי הסרט. אבל את הסרט לא ניתן להבין בלי לקרוא את ששת הספרים המדהימים. אולי מרוב התעסקות במחשבים פשוט שכחו איך קוראים ספר. אני מקווה שתקום חברה ותיצור משחק הולם, שיספק את הכבוד המגיע לספר. ■

דוד מאואס

המשחק ל"חולית" עשה אותי חולה. למה אין "דריאמין"?

fst

ברא את אויבך

הקץ לעריצות המתכנתים: עורך הסימולטורים FST מאפשר לך להחליט בעצמך איך ייראה הנוף שמעליו אתה טס ומה יהיו כלי הנשק שלך ושל אויביך

לא פעם, בעת שסימולטור הוביל אותי למשימה חיונית מעל ארץ אויב שורצת תותחי נ"מ וטילים חשבתי, ש"אילו יכולתי לתכנן את הנוף, הייתי מפזר כמה מגדלים, או עיר שלמה". מעל כבישים ריקים חשבתי שאין כמו אמבולנס דוהר להכניס בהם קצת חיים. מעל למטרה מצאתי את עצמי מקלל ומגדף את מי שנתן לאויב יותר ממיליארד טילים מתוך משגר זעיר וקשה לפגיעה.

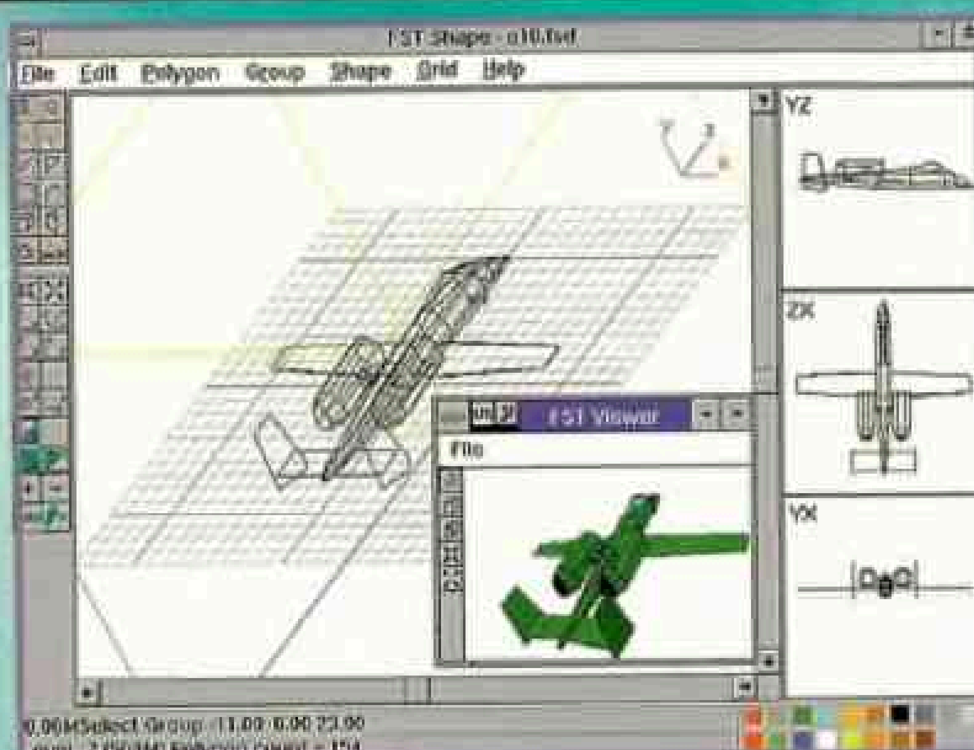
עולם כמו שמתחשק

אבל לא עוד נהיה הפקר לחסדיהם של מתכנתי סימולטורים. חברת דומארק הוציאה עורך סימלטורים. עולם המשחקים היכון, אנחנו הולכים לתכנן אותך כפי שמתחשק לנו.

"FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT", שנבנה לפי סימולטור הטיסה ב"האוייר" של אותה חברה, מאפשר לך לקבוע איפה יוצבו כל בית, בונקר, האנגר, רדאר, מטוס, מערכת נ"מ, הר, אגם, נהר, גבעה, וכמה נזק יעשו כל פגז, טיל או פצצה.

FST מורכב מחמישה עורכים:

עורך העולם – כאן כל אחד יוכל לבנות את ארץ חלומותיו. קטנה כמו ישראל, גדולה כמו ארה"ב או ענקית כמו כדור הארץ כולו (שטוח כמובן) – הכל ברמת פירוט גבוהה. ניתן ליצור כל מיני שטחים שעליהם אפשר למקם כלים של האויב ושלך (רק חבל שהם לא יכולים להילחם אלו באלו). את מטוסי האויב אפשר למקם כבר באוויר או על שדות המראה על הקרקע. אתה קובע בעצמך את עוצמת הכלים וכך ניתן להפוך פגז מתותח החרטום לחזק כמו פצצת אטום, לטוס במטוס כמעט בלתי פגיע ולגרום לנושאת מטוסים ענקית להתפרק מרקטה קטנה.



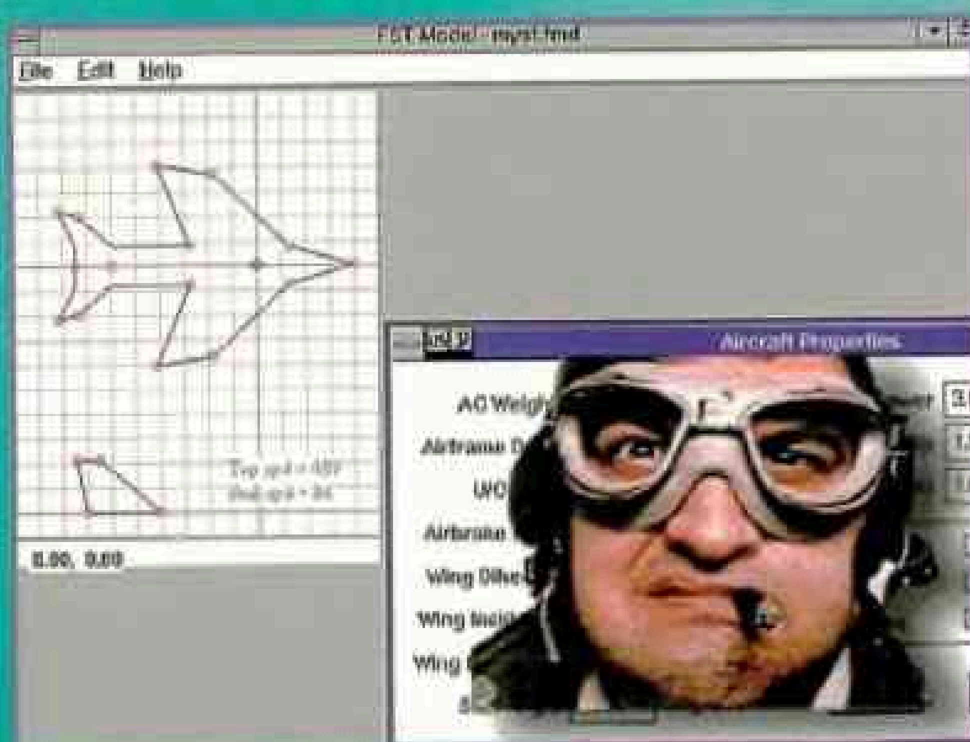
FST הוא בין השאר גם סימולטור טיסה אזרחי. אם תרצה תוכל לבנות גם תחנות ניווט, בתי מגורים, אמבולנסים, מכוניות משטרה, וגם אתרים היסטוריים כמו הקרמלין, הטאג' מהל, האייפל ותחנות רוח הולנדיות. מה שיפה הוא, שלמרות השקעת הזמן הרב ביצירת העולם, אתה יכול גם להעלים ממנו כל דבר. וכך בטיסה הראשונה לקחתי מטוס צבאי בעולם אזרחי, ונהניתי להרוס את מגדל איפל, שלוש ניידות משטרה וטחנת רוח.

עורך צורות – זו תוכנה הנדסית שבה יוצרים את הגופים התלת מימדיים בהם משתמשים בסימולטור, כמו מכוניות, בתים או טנקים. יש להקדיש זמן מה לתרגול תוכנת השרטוט. הניסיון הראשון שלי ליצור גלגל דמה לאמבה. מומלץ להשתמש בגופים שהמתכנתים הוסיפו ולהיעזר בעורך רק כשצריך לשנות את צבע הכלי או לתקן דברים קטנים. בין אוסף הכלים של מתכנתי המשחק יש גם כמה מסוקים אבל אל תטעו, הם יטוסו בדיוק כמו מטוסים.

עורך צבעים – עורך קטן זה מטרתו אחת: לקבוע את צבעי הקרקע והשמים, ומשמש בעיקר לקביעת זמן הטיסה, יום או לילה.

עורך הדגם – עורך זה קובע ביצד יטוס מטוסך. הדגם בנוי לפי מספר מונחים אווירונאוטיים ששמם אינו מרמז על תפקידם בטיסה. תוספת של חימוש למטוס יכולה לעיתים לגרור שינוי משמעותי באופן הטיסה.

עורך תא טייס – הפעם אתה הקובע איפה יהיו כל המנורות בתא הטייס. אפילו איפה יהיה הרדאר או התצוגה העילית. את המראה הכללי של תא הטייס (הרקע) נותנת התוכנה, אך ניתן בעזרת סורק אופטי, להוסיף רקע משלך.



יש להקדיש זמן מה להבנת התוכנה ודרך פעולתה. למרות שסימולטור הטיסה עצמו הוא לא מהמשוכללים ביותר, זה כיף להיות בצד הקובע את הנופים ואופי הטיסה. במבוא לחוברת ההוראות נכתב, ש"תולדות התעופה עברו דרך ארוכה מאז הטיסה הראשונה". FST הוא רק התחלה של אינסוף אפשרויות מרתקות בתחום הסימולטורים. ■

איל מנדלבאום

כדורסל רחוב - JAMMIT - מתחתית ליגה ד'

כדי לאפיין משחק "שחור" הכדורסלנים מוצגים כבושים מוגבלי תנועה, שצועקים "שיט" ו"פאק יו" ומשחקים אותה קשה. זה לא כדורסל זה כדורסלע





JAMMIT, כדורסל רחוב חדש מחברת **GTE** הוא מתמודד רציני על תואר זבל השנה. ניסיון עלוב לעשות משחק סטייל **NBA JAM** המפורסם לסופר-נינטנדו. כבר בפתיחת המשחק קול מחריש אוזניים מציג את שם החברה, מה שלדעתם זה סאונד מדהים. ניתן לבחור ניתן לבחור בין שחקנית לבין שני בחורים, שחור ולבן, ואין שום הבדל בין הדמויות חוץ ממין וצבע עורן.

על רקע של מגרש שצויר בידי ילד בן ארבע, לא מוכשר במיוחד, מתרוצצות דמויות מוגבלות תנועה, שאוצר המילים שלהן מורכב בעיקר מ"שיט" ו"פאק יו". ההשתדלות לעשות משחק "שחור" מתבטאת בהצגת הכדורסלן האופייני כבושי מקלל שמשחק אותה קשות.

השליטה גרועה להחריד. בכל הזזת דמות צריך ללחוץ פעמיים על "למעלה", או כל כיוון אחר. התנועות המוגבלות של הדמויות אמורות מן הסתם להקל על השליטה, אבל לא. הן צולעות, ומדי פעם בקרבת הסל הדמות ננעלת בפוזה עקומה ופשוט עפה לה ברקע (ראה תמונה). בגלל בעיית השליטה המשחק קשה להחריד, והדרך היחידה לעבור שלב היא לזרוק סתם. ●

גראפיקה - 30. גרועה מאוד, כולל האנימציה. הדמויות הסרוקות מצילות קצת את מצב.

סאונד - 20. איכות טובה של קול, אבל קול זה לא הכל.

שליטה - 1. איך הם רוצים שאני אזיז את השחקן? בטלפתיה?

אורך חיים - 2. להפעיל, לצחוק ולצאת.

סקאני - מירוץ מכוניות קארטינג
SKUNNY KART-RACE המירוץ לפח הזבל



המשחק הגרוע ביותר ביקום. מירוץ קארטינג מגעיל באדיבות חברה קטנה וזניחה, שיש לה מין סנאי מכוער המוכר לכל בעל מודם. חום כזה עם עיניים בולטות, שמחלק פיצות במשחק אחד, קופץ על גלדיאטורים במשחק אחר והפעם הוציאו מירוץ בכיכובו. גם השליטה עלובה מתמיד, ובכלל, כל קטגוריה שאני מעלה על הדעת גרועה משכנתה, עד שאין שום טעם לפרט. ●



גראפיקה - 20. מצחיקה אבל באמת מבעיתה.

שליטה - 10. רק המחשבה עליה גורמת לי לאבד שליטה. ברור... גרר... קצף בזוויות הפה...

סאונד - 17. מוזיקה לסנאים מפגרים.

אורך חיים - 40. מצליח קצת להצחיק.

טל פרץ

OPERATION BODY COUNT - מבצע תיסול

[illegible]

זהו נסיון עלוב של חברת CAPSTONE לחקות את DOOM. מה שכן מקורי במשחק, זה שישנם בני־ברית. על המקשים השונים אתם יכולים לגרום לחם להשאר, לעקוב אחריכם או להתקיף.

אתם יכולים להפוך לבני־ברית בעצמכם ולהשאיר את הדמות שלכם מאחור, עומדת וסופרת ג'וקים !! ברגע שהפכתם לבן־ברית אתם מאבדים את נשקכם ונשארים עם הנשק שיש לאותו בן־ברית.

הגראפיקה כל־כך גרועה ששיחקתי בעיניים עצומות ממש. הקירות צבועים בצבע חום דוחה ומדי פעם (כל 2–3 שניות) צץ עכברוש מבועד שמגע בך מקילומטר. אני חושב שהדמיון שלי נפגעה מהכיעור שלו...

בתוספת לדייסת השיעמום הזו הוסיפה CAPSTONE ברוב גאוניותה מוזיקה שנכתבה במיוחד לסובלים מנדודי שינה. בקיצור, אין ברירה אלא לחכות בסבלנות ל־DARK FORCES או למשחק שלישי בסדרת DOOM. ◄

[illegible] - 10. לעיוורים בלבד !!
[illegible] - 5. לילה טוב.....
[illegible] - 63. די בסדר.
[illegible] - 3. מסילה אחת, וחזרה ל־DOS..

RISE OF THE ROBOTS - תקומת הרובוטים

[illegible]

"תקומת הרובוטים" מספר על עולמנו בעתיד, שבו 67% מהאוכלוסייה הם רובוטים. מחשב־על מייצר אותם, אבל מחשב־על גם יכול לחטוף וירוס. הווירוס הזה משגע את כל הרובוטים, ועליך, השחקן, מוטלת המשימה להרוג את הרובוטים הנגועים, ולהציל את העולם מחורבן.

הגראפיקה פשוט עשר: תלת־מימדית, חלקה, הפרדה גבוהה, יפה לאללה, מה עוד צריך? רק משחק, וזה אין. "ROR" הוא סרט יפה, אבל אין בו לא רעיונות ולא שליטה. הדמויות זזות כל־כך גרוע, והבדיחה הכי גדולה היא, שיש לרובוטים רק כפתור מכה אחד! שימו לב חברת טיים־וורנר, עצלנות לא אצלנו. ●

גראפיקה - 98 מרהיב, איזה פירוט יפה! ממש TERMINATOR-2.
שליטה - 0. אין.
סאונד - 89. מוזיקה יפה, ואפקטים חביבים.
אורך חיים - 0. משעמם, מטופש, וקצר. רק הפתיחה יפה.

דוד מאואס

ביל גייטס
Microsoft

כל העולם חלונות חלונות, אז למה כל כך מחניק? אם נתעלם ממסע יחסי הציבור הגורף נגלה, שדוס הישנה והטובה היא גם מערכת ההפעלה הידידותית מכולן

חלונות אטומים לרווחה

אי אפשר כבר לפתוח עיתון מחשבים בלי למצוא את המילה "חלונות" מאות פעמים בכל גיליון, כולל בעיתון שאתם מחזיקים עכשיו בידכם. לי זה נמאס. אני מקים את עמותת אא"ד – אנשים אוהבים דוס.

תכנות בחלונות קשה בהרבה מתכנות בדוס. יש לי הרגשה, שווינדוס היא אחת הקנוניות הגדולות בעולם. כל "היתרונות" שיש לה הם סתם צעצוע. מישהו מכם מריץ יותר מיישום חשוב אחד בבת אחת? (הערה: חתול לבן שרץ אחרי הסמן של העכבר לא נחשב ליישום חשוב) יש לכם מערכת מחשב חזקה מספיק להריץ שני יישומים מרכזיים בבת אחת? ואולי חלונות זו גם צורה של גזענות נגד המעמד הבינוני והנמוך, אלה שיכולים להרשות לעצמם מערכת מחשב ב־5,000 דולר, רק כדי להריץ את הגחמה האחרונה של ביל גייטס?

עטיפת נייר צמר־גפן ורוד

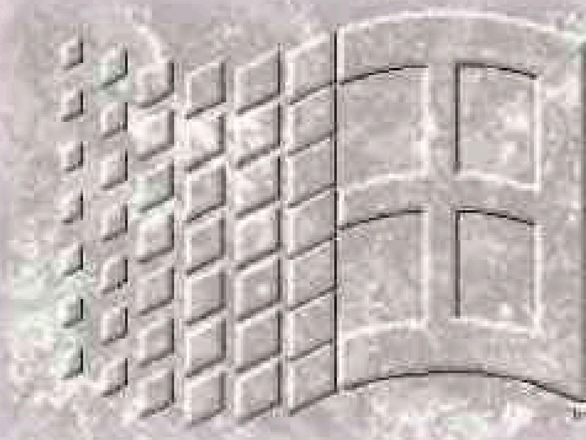
זה הכל חלק מהטמטום האמריקאי, של מי שלא רוצים להתאמץ אפילו טיפה, ולכן חייבים שהכל יהיה עטוף להם בנייר צמר־גפן ורוד. למרות כל מה שעיתונאי מחשבים דחסו לכם למוח במשך כמה וכמה שנים, דוס איננה מערכת הפעלה מסובכת/מסורבלת. הפקודות קצרות, ניקבות ו(כן, כן) הגיוניות.

הפקודה DEL היא קיצור של המלה האנגלית Delete שפירושה, למרבה ההפתעה, למחוק. והפקודה COPY מעתיקה, וכן הלאה. אז כל אותם מבוגרים, ואני מקווה שאין יותר מדי כאלה, שמפחדים לגעת במחשב כי שטפו להם את המוח שדוס זה מסובך, מחלו על גאוותכם לשעה, בעת שהילד מסביר לכם פקודות דוס. תראו עד כמה זה הגיוני. מרוב אפשרויות, דרייברים וקבצי עזרה מעורפלים, בחלונות כמעט אי אפשר ללמוד דבר, בעוד שבדוס תוכל ללמוד את התורה כולה. כמעט.

חודש של לימוד עצמי

כשקיבלתי את המחשב שלי לא ידעתי כלום. בחודש של לימוד עצמי, בלי ספר, פשוט לשבת עם הדוס וללמוד אותו, הצלחתי להגיע לידע שלא הצלחתי להשיג כמוהו בחלונות אפילו לאחר שנתיים, עם כל ידידותם וכל ההלפים הנחמדים שלהם, שאיני מכיר אפילו אדם אחד שקורא אותם ברצינות.

הדוס הוא סוס עבודה טוב, שעם כמה שיפורים היה יכול להיות מערכת הפעלה משובחת, ללא צעצועים ועטיפות ורודות. צריך רק כמה דברים פשוטים יחסית, כמו תמיכה בזיכרון מעל 460 ללא צורך בתוכנות מסובכות לניהול זיכרון, או תמיכה ברזולוציה גבוהה במקצת. הדברים הקטנים האלו היו יכולים להפוך את הדוס ליותר ממה שהוא כבר עכשיו: מערכת ההפעלה הטובה ביותר שנוצרה עד כה.



שיקגו: מפלצת זוללת־כל

המילה היחידה שמתחרה בפופולאריות של חלונות בעיתוני המחשבים היא שיקגו. מערכת ההפעלה הזאת יצאה מזמן מכלל פרופורציה והפכה למפלצת, שמספחת כל מה שהיא רואה. על הנייר זה נחמד, אבל מה על המהירות? כן, ידוע שאתם מוציאים את התוכנה סמוך להוצאת מעבד 686 של אינטל. האם זה בגלל שהתוכנה תרוץ במהירות סבירה אך ורק על מחשבים עם מעבדים מסוג זה?

ראיתם מה מוסיפים לדבר הזה בזמן האחרון? כמעט לכל סוג של תוכנה בשוק יש ייצוג בשיקגו בדרך זו או אחרת. למה? הבנו שהאגו של ביל גייטס ענקי, אבל ברצינות, לא רק שיש לכם מונופול על מערכות ההפעלה, אתם רוצים למוטט את כל שוק התוכנות? אולי במקום להשקיע את כל המיליונים בשיקגו, תחשבו איך לשפר את הווינדוס? ■

קולנוע מייקרוסופט - סינמניה

בסך הכל מאגר סרטי וידיאו או קולנוע ענקי. אני לא יודע אם זו היתה הכוונה העיקרית של היוצרים, מייקרוסופט, אבל זה מה שהם השיגו. הצעצוע (כי זה באמת מה שהוא) מגיע על סידי־רום לא קטן, מסדרת "מייקרוסופט לבית" ופועל, כמובן ולמרבה הצער, רק בחלונות. הרבה גראפיקה אין פה. מי שמחפש דברים כאלה, כדאי שיקנה אחד מהסידי־רומים הרבים ששמכילים רק סרטים. זה אינו אחד מהם. אומנם יש בו דוגמיות ממבחר בהחלט מגוון של סרטים קלאסיים, אבל מעטות ביחס למספר הסרטים. כמעט כל סרט מתחילת הקולנוע ועד 1994 מוצג כאן, אפילו אם רק באזכור קלוש.

המידע מקיף. יש חלק שלם על צוות הסרט, על הבמאי, השחקנים וכו'. הכל גם מקושר בהיפרטקסט, כך שאם תקיש על שמו של שחקן תופיע רשימת עבודותיו, ותוכל להציץ גם בהן.

מלבד המידע על השחקנים ועל הסרט יופיעו גם כמה ביקורות. שני מבקרים ראשיים מלווים את התוכנה לכל אורך הדרך. אלה כנראה מבקרים ותיקים, שמלווים מזמן את תעשיית הקולנוע האמריקאית.

המגוון עצום, וכולל סרטים נדירים. ואת החדשים באמת נמצא בסינמניה 95, שעומד לצאת. מובן שבשלב מסוים נשאלת השאלה ההכרחית: למה אני צריך את זה. שאלה טובה מאוד ואין לי תשובה. אני משוכנע, שאם היו נותנים לאנשים לנסות את התוכנה לפני שהם רוכשים אותה, היה שיטפון של החזרות. זה אומנם צעצוע ענקי, אבל אם אתה לא עוסק בקולנוע (מבקר, במאי וכו') או מקדיש לו את חייך, אין שום טעם לקנות.

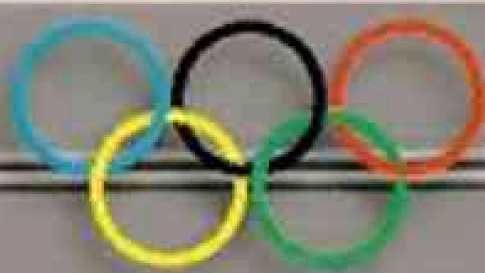
ממשק השליטה הוא ווינדוס פלוס. יש כמה "כפתורים", שעליהם ניתן ללחוץ, או ללכת לשורת הפעולה (זו עם ה־FILE, HELP וכו'), ולעשות כל אחת מהפעולות משם. האופציות החביבות עלי ביותר הן החיפוש, שנותנת מהירות ועוצמה לא רעה, ואופציית ההדפסה. אם יש לך מדפסת טובה ונכונות להשתמש בה, יש לך אוצר לא קטן. תוכל להדפיס כמעט כל חומר כתוב. כדאי לזכור שיש פה הרבה חומר כתוב, והוא עלול לעלות לך יותר ממה שאתה חושב אם תדפיס הכל.

מאות תמונות, קטעי קול וסרטוני וידיאו מעטרים את הסידי־רום. ניתן להגיע אליהם דרך כל סרט בנפרד, או ללכת לגלריה ולשוטט בעושר השופע הזה. באמת כמות גדולה, אבל המוצר מנסה להדגיש, שזה לא יתרונו העיקרי. יש מספר גדול יחסית של קטעי וידיאו, באיכות לא רעה. הרזולוציה קצת חלשה, וכנ"ל הצבעים, אבל בשביל וידיאו לחלונות זה לא רע.

איכות הקול טובה מאוד. המגוון מורכב בעיקר מדגימות מסרטים פופולאריים המוכרים כקלאסיקה, כמו חלף עם הרוח ("FRANKLY MY DEAR, I DONT GIVE A DAMM") קזבלנקה ("WE'LL ALWAYS HAVE PARIS"), מלחמת הכוכבים ("MAY THE FORCE BE WITH YOU"), וכו'.

ועדן היין, שונא החלונות, דווקא נתן ציון גבוה לסינמניה.

אסף דרור



אולימפידת המשחקים

בעלי הדוכנים התמרמרו - אין קהל והארגון לקוי
כתבי "זומביט" הושפלו עד רצפה באולימפיאדה אליה הובאו לעבוד כשופטים, ובאותה עת גם לסקר את האירוע לעיתוננו

חצי תריסר מול שחורי החולצות

הזמינו אותנו שבוע מראש, אך כבר בהתחלה בוטלה ההסעה המאורגנת מאזור השרון (כפ"ס, רמה"ש). יום לפני ההדרכה ושיבוץ השופטים בוטלו גם כרטיסי האוטובוס שהובטחו כתחליף. טל פרץ נסע אלי לרמת השרון ונתקע בפקק בדרך מכפ"ס, ולכן התייצבנו רק למחרת בשמונה, שעה לפני המבוקש. מייד מצאנו את עצמנו במיעוט. שישה זומביטים מול כ־40 מבוגרים וילדים, בחולצות שחורות של קבוצת "אנשים ומחשבים".

"בהה... אהה... זומבה?"

בשער לקח לשומרים הנלהבים שעה להבין שאנחנו באמת שופטים, כאילו חולצות "זומביט" הזועקות למרחק קילומטרים שלבשנו לא הספיקו. חיכינו וחיכינו עד שהשומר הסתכל עלי, אמר "בהה... אהה... זמבה?" עשה תנועת יד לכיוון האולם ופתח את השער.



● אולימפיאדת השפלות

חפויי ראש נכנסנו לאולם שורץ "אנשים ומחשבים", והתחלנו לסקור את השטח. חביב. משחקים ישנים כמו הספלים בבית של סבתא שלי עמדו למכירה בכל מיני דוכנים. רק הדוכן הגדול של "מחשבת" שווה בדיקה. הוא היה ענקי, בערך פי שלושה מהדוכנים האחרים, והציג מגוון עצום ומעניין של משחקים, לומדות, חומרה, ועוד. מספר רב של עובדים אדיבים ענו על כל השאלות שהצגנו להם, וכפי שיתברר אחר כך, גם הם הסתכסכו עם הקבוצה המארגנת מ"אנשים ומחשבים".

גמלולת האבדון השחורה

מכאן הופכים סיפורינו לאישיים יותר, אך לכולם סוף דומה: פיטורין בבושת פנים. אני וטל פרץ חברי, שלא הצלחנו להגיע להדרכה, הגענו אל אשה לבושה בחליפה שחורה, שעמדה וצעקה על כמה שופטים, שאפילו לא הסתכלה עלי כשדיברתי אליה, המשיכה ללכת. "אמרו לנו לפנות אליך"... היא המשיכה לצעוד כגמלולה ואמרה, "אבוד לכם. לא נורא".

נדהמתי, "מה זאת אומרת? אין לנו עבודה?" והאשה (רינה שמה, ועד היום אני לא יודע איך העיניים שלה נראות ולא רוצה לדעת) ענתה, "לא נורא, תחכו בחוץ, אולי נצטרך אתכם", הרימה פלאפון ואמרה, "אבי, משה, בואו אלי".

זומביטים הביתה!

מייד צצו זוג גורילות, ורינה אמרה להם, "תוציאו את שני אלה", והצביעה עלי ועל טל. כשיצאנו מהר החוצה שומר ראש אחד לחש לשומר בשער, "אתה רואה את שני אלה? אל תכניסו אותם יותר".

נוסף על העלבון גם נזק כספי. דמי נסיעות והכסף שהיינו אמורים להרוויח בעבודה הזאת. גם גורלו של עמיתנו אייל מושקוביץ לא היה טוב יותר. הוא נדהם לשמע החוקים ששררו באולימפיאדה: בכל יום עבודה מותרות שתי הפסקות אוכל, שבהן ניתן לשופטים סנדוויץ' קטן וכוס שתייה. אסור ללכת לשירותים, אסור (ואין איפה) לשבת, ועוד. גם הוא לא שרד בתפקיד יותר מדקות ספורות. אבנר פרידמן נעשה חולה, נאסר עליו לצאת אל השירותים ולקחת אקמול וכך הוא הגיע כמעט מת למיתת חוליו...

DEL מארגנים

מספר הילדים שביקרו בתערוכה, כך עולה משיחה ארוכה שהייתה לי עם תמיר, מנכ"ל מחשבת, היה מצומצם. לדעתו הטעות היתה בכך שקראו לאירוע "יריד PC" במקום "אולימפיאדת PC". אני מקווה שבשנה הבאה יהיה מוצלח יותר, אבל אין לזה סיכוי אם לא יחליפו את המארגנים. ■



דוד מאואס

עולם 16 האמונות

PLANE SCAPE - סיגיל

בשורה משמחת לכל שחקני AD&D: מערכת משחק PLANE SCAPE של TSR הגיעה ארצה, עם הרבה מימדים מעבר ל"סוף העולם"

ה מערכת הגיעה לארץ רק לפני שבועות ספורים, והספרים לא תורגמו לעברית, אבל חברי ואני כבר הספקנו להקים קבוצה ולשחק, ואני מביאה לכם כמה פרטים.

"ארץ-חוץ"

לעולם עצמו קוראים OUT LAND, והוא מקשר בין כל המימדים הקיימים. צורתו עגולה־שטוחה והוא נראה כאילו יש לו "סוף", אבל כאשר צועדים מעבר ל"סוף העולם", לא נופלים אלא עוברים מימד. כל מקום ב"סוף העולם" מוביל למימד אחר, אבל אי אפשר לעבור ממימד למימד שלידו. חייבים לחזור ל־OUT LAND, ולעבור למימד הרצוי מ"סוף העולם" שמוביל אליו.

העולם מקשר בין כל המימדים, חיים בו כל סוגי היצורים, וכולם נחשבים נורמליים. בקבוצה שבה אני משחקת יש אדם (אני), אלף, מינוטאור (ענק בעל ראש שור) ואירדה (סוג של עוג, רק יותר יפה, נשית ונעלה).

העולם שטוח ובעל סוף, באמצעו מתנשא הר גבוה, דק ותלול מאוד, שבקצהו מרחפת טבעת אופקית. אם היא תיפול, היא תשתחל על ההר.



עיר בתוך כלום

הטבעת הזאת היא העיר המרכזית של OUT LAND, סיגיל (SIGIL). העיר עצמה נמצאת בתוך הטבעת, ואיש אינו יודע מה נמצא מחוץ לטבעת. בסיגיל יש אין־ספור שערים סגורים ופתוחים למימדים אחרים. זה הופך אותה לעיר רבת עוצמה, ולכן יצורי עוצמה רבים, רעים וטובים, שואפים להשתלט עליה. אבל איש מהם עוד לא הצליח, בגלל "הגברת של הכאב" (THE LADY OF PAIN). איש אינו יודע בדיוק מיהי, אבל עוצמתה האדירה ידועה. מעטים שרדו ממפגש איתה כדי להעיד איך היא נראית (הסמל של המשחק הוא פניה), ונדיר לראות אותה סתם מסתובבת ברחוב.

כל אמונות סיגיל

העולם הוקם בצורה ספונטנית, ללא תכנון מגבוה, ללא משטר או ארגון. האנשים פשוט קבעו לעצמם דרכי חיים ואמונות שהם חיים לפיהן, הנקראות FACTIONS, שהן חלק נכבד ממשחק התפקידים:

★ THE ATHAR – מאמינים שהאלים נטשו את בני האדם.
★ BELIEVERS OF THE SOURCE – אלים, אנשים ואף יצורים נחותים יותר – כולם שווים.
★ THE BLEAK CABAL – אין משמעות לשום דבר, אז למה להתאמץ?
★ THE DOOMGUARD – הכל נכחד, אנחנו פה רק כדי לעזור בתהליך ההכחדה. בגלל אמונתם הם מתנגדים לקסמים, כי הקסמים יוצרים יש מאין, וזה מפריע לתהליך ההכחדה.
★ THE DUSTMAN – כולנו מתים, העולם הזה הוא רק השתקפות של עולם אחר, אשר בו כולם חיים.
★ THE FATED – כולם נולדו עם הפוטנציאל להצליח, אבל רק מי שמתאמץ רואה תוצאות – שום דבר לא בא בחינם.
★ THE FRATERNITY OF ORDER – החוק מעל הכל, אם תדע את החוקים – תשלוט ביקום.
★ THE FREE LEAGUE – לא מאמינים באף אחת מהאמונות, אמונת חסרי האמונה.
★ THE HARMONIUM – הדרך שלנו ורק הדרך שלנו היא הדרך הנכונה.
★ THE MERCYKILLERS – החוק מעל הכל, מי שלא מציית – דינו מוות.
★ THE REVOLUTIONERY LEAGUE – מאמינים באמת, ומאמינים שכל בעלי האמונות האחרות צריכים לעזוב את אמונתם ולהאמין באמונה היחידה שנכונה – האמת.
★ THE SIGN OF ONE – כל אדם הוא מרכז היקום.
★ THE SOCITY OF SENSATION – אם לא חווית משהו, זה אומר שהוא לא קיים. לא טעמת את המרק – זה לא מרק, לא עברת את הגבעה – אין מאחוריה כלום. זאת גם האמונה של הדמות שלי.
★ THE TRANSCENDENT ORDER – עלינו לפעול בלי לחשוב, המחשבה מיותרת ומבזבזת זמן.
★ THE XAOSITECTS – היקום הוא התגלמות הרוע.
★ THE OUTSIDERS – אנשים שלא מאמינים באף אמונה, ולא משתייכים לאף איגוד – אפילו לא ל־FREE LEAGUE.

אלו כל האמונות ב־PLANE SCAPE. יש עוד המון דברים שאפשר לכתוב אבל העמוד לא יספיק לי, אז פשוט תקנו ורוצו לשחק. החיסרון היחיד הוא שחייבים לדעת אנגלית. ■

עדי יוגב

כל מה שאמרתי למעלה הוא אמת לאמיתה, ואם אתם לא מאמינים, אני קופצת מהחלון ובדרך הורגת אתכם

הכל אודות "חלונות"

Program Manager - [Focus Games]

חלון ל"חלונות"

לימוד חלונות קל וברור לילדים – כולל דיסקט פעילויות ומשחקים

על השער כתוב: "ללמוד **WINDOWS** בכיף, ציור מגניב, כתיבה קולית, ימבה שעשועים, משימות גזעיות" מאת **ויליאם סנדרס** בהוצאת "**פוקוס**". הבטחות שנשמעות כניסיון להתיילד אבל מתקיימות לכל אורך קריאת הספר והשימוש בדיסקט המצורף.

בתחילה עונים על שאלות בסיסיות כמו: למה להשתמש בחלונות? איך אומרים למחשב מה לעשות? ואחר־כך לומדים איך להשתמש בחלונות ובכל תוכניות העזר הנלוות, החל מהתמלילן ומברשת הצבע (הדפס את המכתב שלך, גזור והדבק, רסס צבע...) וכלה במחשבון, יומן, כרטסת ותקשורת דרך מודם ("בואו נעשה קצת סדר בבלגן, נשתמש בשעון מעורר, נרכיב מערכת שעות ונשתמש בכובע הקסמים...")

ההסברים ברורים ותרגילי חימום משעשעים ניתן למצוא בערכת המשחקים שבדיסקט, שמותקנת גם היא בקלות רבה. הציורים שמלווים את תמונות המסך ואת ההסברים עושים חשק לדפדף עוד ועוד. כמו בספרים של "הגדולים", יש גם תיבות של "טיפים לוהטים" עם עצות והצעות.

לילד, וגם לאמא או אבא, שנרתעו מספרים עבים ומשעממים.

איך לא לעשות שטויות

בין היתר מלמד "חלונות פתוחים – שימושים מתקדמים ב־WINDOWS", איך להימנע מהבאסה האיומה של התפוגגות קבציך בקרבי המחשב בגלל טעות טעשית

כתיבתו של אורי אדלמן קולחת ומשעשעת, תוך שימוש בדוגמאות מתחום המוזיקה למשל. גם אם לא תמיד זה ממש קשור (ראו פרק חמישי על קובצי **INI**), עדיין יש בכך יתרון אדיר למי שמשתעמם מלימוד מספרים, והגיע כבר לגבול יכולתו ללמידה עצמית.

הספר אינו מיועד למתחילים אלא לאנשי מקצוע, מנהלי רשתות, מתקיני תוכנה, כאלו שכבר צברו נסיון ומיומנות בהפעלה שוטפת של חלונות, ועתה הם מעוניינים להעמיק את הידע וההיכרות עם המערכת.

אני עצמי מצאתי עזרה רבה בפרקים על "ניצול יעיל של הזיכרון" ו"שיפור הביצועים". גם לגבי דברים שאסור לעשות ב"דוס" תחת "חלונות" עדיף להיתקל בספר מאשר להיתקע תוך כדי עבודה. גם עצות בדבר עיצוב סביבת העבודה וההגנה עליה מפני טעויות ושטויות שאנו עושים, בעיקר בשעות לילה מאוחרות, יכולות לעזור לכל מי שכבר כאב את אובדנו של חומר חשוב או שסדרת פעולות שלמה נשכחה ממנו (תלמדו להשתמש במַאקרוֹס).



קילוגרמים של ידע

"חלונות לקבוצות עבודה – 1001 טיפים" מביא שפע עצות מועילות, בכל הרמות

"אם אפשר לעשות זאת בחלונות – בספר הפתרון!", כתוב על כריכת הספר, שמשקלו כמה קילוגרמים ותכולתו מתאימה לכל משתמש, בכל הרמות. כאשר לפנינו מידע רב כל־כך, ההתמצאות הופכת לעניין עיקרי ולכן, נוסף לתוכן העניינים המפורט לפי סדר הפרקים והטיפים גם אינדקס בעברית ובאנגלית, וכן הדרכה לאלו פרקים לפנות לפי רמת הידע שלכם.

האמת היא שרוב הטיפים אינם "התחכמויות" או "הָאקים" כפי שנהוג לקרוא להם בעגה המקצועית, אלא הוראות קצרות ובהירות במאות נושאים, חלקם בלתי מתועדים וחלקם מסובכים מדי להבנה מלימוד עצמי.

השימוש בקובצי **INI** מפורט ומוסבר להפליא, וכך גם קישור והטבעת אובייקטים (**OLE**). עדיין יש בעיות זיכרון, כלומר מצאתי בספר הסברים מקיפים לניהול הזיכרון ולהתנהגותו, אבל לא הצלחתי למצוא איך להגדיל את הזיכרון עבור יישום **DOS** שאיננו מרוצה ממה שיש. אומנם הוסבר שם איך לקבוע פרמטרים בקובץ **PIF**, אבל זה לא מה שפתר לי את הבעיה כשהרצתי את המשחק "הבמאי הצעיר" תחת **DOS**, ונאלצתי להיוועץ בחברים איך להשתמש ב־**QEMM** לצורך זה.

טוב שיהיה בבית, במדף מעל המחשב. מובטח לכם שספר זה יתבלה מהר ולא יעלה אבק.

בחלל עם ד"ר ספוק

הגשמתי את חלום ילדותי: פיקדתי על האנטרפרייז בהרפתקאותיה בגלקסיות אחרות



"החלל, הגבול האחרון, אלה הם מסעותייה של הספינה "אנטרפרייז". משימתה המתמשכת – לגלות עולמות חדשים, למצוא חיים ותרבויות חדשות, להגיע באומץ למקום אשר אליו לא הגיע אף אדם". משפט זה הושמע לראשונה בטלוויזיה לפני כ־30 שנה, על־ידי ויליאם שטנר, הידוע יותר כקפטן קירק. אחריו הגיע פטריק סטוארט באנטרפרייז יותר חדשה ועתידנית, ובעוד זמן קצר תאמר זאת גם אשה, שתפקד על אנטרפרייז חדשה משלה.

גדלתי בצילה של האנטרפרייז. בתחילת כל חופש גדול הייתי מכין ערמות של קלטות להקלטת התוכנית האהובה, צופה ושוב צופה, ומדמיין איך הייתי נלחם ויוצא מכל מצב, אפילו קשה ומסוכן. היום כבר לא צריך לדמיין. המשחק "מסע בין כוכבים זכויות הדין 2" אינו חדש, אבל לבטח הוא קלאסי ומגניב. תוכלו להילחם בקלינגונים האכזריים או ברומולנים התככניים, לפקד על משימות וצוותים – אל תתנו לעטיפה המשעממת במקצת להטעות אתכם, זה משחק עצום. ■

נרי פרידמן

מפגשים מהסוג השלילי

כנס הכוכבים של סטר-טרק באינטרנט, נראה בדיעבד כ"עבודה בעיניים". כן, עם התמסחרות האינטרנט, יש גם דברים כאלה, ביחוד כאשר מדובר ב"משוגעים לדבר"

ויליאם שאטנר ופאטריק סטיוארט מזמינים אתכם להצטרף אליהם בכנס הטלפוני (יעני וירטואלי) העולמי הראשון עם כוכבי סטר־טרק, בחסות חברת FUTURE CALL. אלו היו מילות הפתיחה המפתות בראשו של דף WWW באינטרנט, מעוצב להפליא, שנגלה לעיננו בתחילת דצמבר. 4,000 משתתפים מוזמנים לשוחח בזמן אמיתי עם הכוכבים שנהפכו לאגדה. ב־11 לדצמבר 1994, יקרה הדבר המופלא, ומי שירכוש כרטיס השתתפות, תמורת $100 בלבד, יזכה בהזדמנות החד־פעמית להיות נוכח, כלומר להקשיב מרחוק, לקולותיהם של הכוכבים.



8pm Conference 6pm Conference 10pm Conference

את ההזמנה המפתה ליווה חידון טריביה בנושא סטר־טרק, ובו 50 שאלות בסגנון השאלון האמריקאי כמו למשל: מה שמו של אביו של ד"ר מקוי? או כמה אנשי צוות נחוצים כדי להפעיל את ספינת החלל M־5? בין העונים נכונה יוגרל כרטיס השתתפות חינם בכנס הכוכבים. פרסי ניחומים־יהיו כרטיסים המקנים זכות הצצה לעשר דקות.

חברת FUTURE CALL ניסתה את מזלה, לנצל את אוורת ההתמסחרות של האינטרנט מחד, ומאידך את ההתמכרות הבלתי מרוסנת של מיליוני המעריצים של הסידרה. הם התלבשו על אתר האינטרנט של אדם קארי (ראו איזכור במדור "אנטי") שהפך ל"דיר־עיזים" חסר תחזוקה ותוכן מאז שהוא עצמו עסוק במלחמות המשפטיות שלו, ונותן בינתיים מקום משכן לכל אותם גופים ממוסחרים, נגדם הוא נלחם בתחילת דרכו. ואיך תסבירו למשל את העובדה שבאותו המקום עצמו מתפרסמת הפרופגנדה של ענק התקשורת AT&T, המבטיח שבעתיד תוכלו בעזרתו להשיג את רשיון הנהיגה שלכם באמצעות כרטיס מגנטי (כאילו שזה בדיוק מה שציפינו מהעתיד...)

בדיעבד מסתבר שלא כל־כך פשוט לעבוד על אנשים בעיניים, גם אם הם "שרופים" על שאטנר וסטיוארט. עושה רושם שלא רבים התפתו לרכוש את הכרטיס המקנה להם את הזכות המופלאה, ומאז פרסום דבר קיומו של הכנס לא התבשרנו בשום מעקב אחר הקורות אותו, כפי שמקובל בארועים מסוג אלה ברשת. אנרכיזם נאור כמו שהוא מיוצג ברשת מחייב קצת יותר בגרות ממה שקארי מגלה לאחרונה. יתרונו בכך שהמשתמשים יכולים להצביע ברגליים ■

גם חידון הטריוויה תוכלו להשיג ולהגיע ד"ר בומביט און ליין", ה־BBS שלנו (ראו עמ' 49) - אצלנו מקבלים פרסים ולא משלמים $100.

נאורה

PATAANK - 3do

פינבול - המכונה הענקית שהייתה האטרקציה השניה של הבארים בשנות השבעים (אחרי שולחנות הביליארד), חוזרת ובגדול







מכונות פינבול בנויות על עיקרון פשוט מאד – גרביטציה. מדובר על שולחן קטן העומד בשיפוע, כדור משתחרר מלמעלה ומתחיל להידרדר לתחתית. המטרה – למנוע את הכדור מליפול לקצה התחתון של המתקן, על־ידי מחסומים ניידים ונייחים, תעלות וקפיצים.

ב־Pataank השחקן שולט בכדור עצמו ולא במכונה; אין יותר מחסומים שהשחקן שולט בהם, במקום זה יש דחיפות שמקנות לכדור מהירות קדימה. המחסומים הנייחים פינו את מקומם לנקודות מגנטיות אליהן יכול הכדור להימשך. למרות שינויים אלה (ובנוסף לעובדה שהכדור נראה יותר כמו צלחת מעופפת קטנה), המכשולים והמסלולים הרבים כמו גם איסוף הנקודות האינטנסיבי מקנים את ההרגשה המוכרת מאולמות המשחק.

במשחק שלושה שלבים:

LUV 'CARNIVAL O – המטרה הסופית היא להעלות את הלב בלהבות. בדרך צריך לפגוע בקיר "מגדת העתידות" ולנסוע ב"מנהרת האהבה". כל זאת ועוד, בליווי קולו של קריין בעל מבטא צרפתי.

SURF – המטרה הסופית היא לגלוש על הגל האולטימטיבי ארבע פעמים ולהפוך ל־**"big kahuma"**, בדרך לבדוק את מצב הגלים, להכנס לכושר ולפגוע במטרות כרישים. האר את כל האותיות ב־**s'surf up** ותזכה לגלוש בגל האולטימטיבי. שלב זה מלווה בסאונד **"Beach Boy"** טיפוסי.

DISASTER – כאן צריך לפוצץ את מרכז האסונות. כדי להגיע לשם צריך להפעיל רמפה שתקפיץ את הכדור לנקודות ה"הרס" וה"טורקנו" (טורקנו הוא, דרך אגב, שילוב של וולקנו וטורנדו. הוא אמנם מאד נדיר אך יכול להיות הרסני ביותר), יש להאיר את כל האותיות ב־**disaster** ולפגוע בקיר הפאניקה. שלב זה מלווה בקריין הממם... פאסימי במיוחד.

Pataank מלווה במוזיקה קיצבית וטובה למדי, ניתן אפילו לרכוש דיסק אודיאו רגיל המכיל מוזיקות מהמשחק במיקסים שונים. הקריינים בשלבים השונים מוסיפים נופך הומוריסטי ובכלל – המשחק הוא חוויה לאוזן כמו לעין. הגראפיקה היא מגוף ראשון ולכן גם תלת מימדית, השלבים צבעוניים ומעניינים ויש הרבה מה לעשות. הסיום של כל שלב מבין השלושה הוא מרשים מאוד, יש למה לחכות. המשחק עצמו מהיר ביותר ולכן אולי קשה בהתחלה, אך במשך הזמן (כך בעצם עם כל משחק) מתרגלים.

גראפיקה – 90. גוף ראשון, תלת מימדי, צבעוני מאד. רק חבל שהקירות דקים מדי.
סאונד – 84. מוזיקה טובה אך נדושה. מסוג המיקסים המוכרים מדיסקוטקים.
אורך חיים – 82. הרבה שלבים, הרבה חלקים, כמו ששחקני פינבול אוהבים.
רמת משחק – 91. גבוהה, אין ספק. המשחק מהיר מאד, תמיד יש מה לעשות.

3D מה? 3DO!

משחק הטלוויזיה הראשון שיצא בטכנולוגיית RISC עם מעבד של 32 ביט. אינו פועל על קסטות כמו סגה ונינטנדו, אלא בעזרת תקליטורי CD-ROM כמו המגה־דרייב של סגה או המכשיר העתידי של סוני (PLAY-STATION).

המשחקים של ה־3DO זזים במהירות מדהימה והגראפיקה מוציאה לכם (ולי) את העיניים מהמקום. מתקפת המורדים של חברת לוקס־ארטס נראית ממש פרימיטיבית לידו, ו־MAD-DOG על ה־PC מתגמד מולו.

מוזיקה סטריאופונית מקיפה אתכם ומנוגנת עם אורגן אורות חמוד על המסך ובקרוב צפויה לצאת קסטה מיוחדת שתאפשר לו להציג סרטים המכווצים בטכנולוגיית MPEG (אז נוכל לראות עליו סרט באורך מלא).

מחירו של המכשיר בארץ הוא 1999 ש"ח והמחיר כולל ידית אחת ודיסק הדגמה. מחירם של המשחקים הוא 349 ש"ח והמגוון כולל כשלושים משחקים פופולארים.

תיבת הציון

- ○ מצוין
- ◉ **טוב מאד**
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

TWISTED - 3do



שגעון שעשועוני טלוויזיה קיים בכל העולם. אם אתם כאלה (וגם אם לא) Twisted יגרום לכם להעביר לערוץ ה־3DO ולשחק בשעשועון טלוויזיוני סופר־מקורי בו תמיד יש צפיית שיא

מ הרגע בו מתחיל המשחק אפשר לראות שיש כאן משהו מיוחד, לא עוד משחק קרבות אימתני או קווסט עמוק שצריך לשבור את הראש, תרתי משמע, כדי לעבור מסך. **Twisted** הוא משחק קליל בו יכולים להתחרות עד ארבעה חברים, לא אין צורך בארבעה שלטים – כל אחד משחק בתורו. המטרה הסופית היא לעלות עד לסוף המסלול ולזכות בפרס הראשון.

מהלך המשחק מוכר ופשוט למדי; כל מתחרה בתורו עוצר את המספרים הזזים ומתקדם בהתאם לנתון (עד שש משבצות קדימה במסלול של תשעים). ישנם כארבעה סוגי משבצות – גלגל נוסף, השארות תור, גלגל העינויים (שלא כל־כך קל לרדת ממנו) וריבוע האתגר. בריבוע האתגר אחד המשתתפים מוגרל לבחור שורה והשחקן בוחר טור, מתוך תשעה ריבועים. יש כשמונה תחרויות אינטראקטביות משוגעות לחלוטין כמו – הרכבת קטע סינמטי, התאמת קולות (הנשמעים מפי נשיאים מפורזמים של ארצות־הברית), שאלות טריויה, השלמת שלושה פרצופים ועוד. אפשר גם לבחור פצצה שמחסלת לשחקן את התור (בליווי סרטון מתאים, כמובן) או החלפת מקומות עם אותו משתתף שהוגרל לבחור שורה.



המשחק כולו נעשה בהומור שמתבטא לכל אורכו – ממבחר הדמויות המטורללות ועד לפרסומות הפאתטיות בקטעי המעבר. הפרס הראשון, דרך אגב, הוא סוף שבוע בעולם המציאותי, מעבר למסך הטלוויזיה. המוזיקה ב־**Twisted** כמעט ולא מורגשת אך אינה גרועה ומתמזגת היטב באוירת המשחק.

הרזולוציה כמעט מושלמת לעין בלתי מזוינת (אם ניקח רזולוציית שידורי טלוויזיה רגילים כמושלמים) כיוון שהקטעים הזזים, הדמויות, הם רק בחלק מהמסך ולכן ניתן ליישם בקטעים מצומצמים אלה רזולוציה גבוהה יחסית.



גראפיקה – 90. איכות גבוהה, כרגיל.
סאונד – 85. אפקטים נחמדים, המוזיקה לא מורגשת כל־כך.
רמת משחק – 90. מקורי וכיפי.
אורך חיים – 75. ממכר בהתחלה, אך קטעי הקישור חוזרים על עצמם.

תיבת הציון
- מצוין
- טוב מאד
- **טוב** (מסומן)
- בינוני
- רע

אבי פישמן



כוכב



"זה הכל המכונות אני מביא מאמריקה מה הכי חדש", מסביר המראיין חסר הסבלנות שלי, במועדון משחקי הוידיאו "כוכב שבתאי" בתל־אביב, את סוד הצלחתו

את ילדותי, ממתי שלמדתי לקרוא ועד שגיליתי שיש בחורות, העבדתי בפעילות אחת פשוטה: משחקי וידיאו. הכל כשר – ירויות, מכות, חלליות, אפילו טטריס. וכעת, בן 18 רסמי, יצאתי למשימת השטח הראשונה שלי – סיקור עיתונאי מקיף ומהימן של "כוכב שבתאי", מועדון משחקי הוידיאו גדול ופופולארי בתל אביב.

זה לא היה כל־כך פשוט. את המקום מנהלת חבורה של אנשים עסוקים מאוד. רק אחרי חמש פעמים שבהן אמרו "בעל הבית לא כאן", השגתי ראיון:

אהלן, אני תומר בירן מעיתון זומביט ורציתי לראיין אותך לעיתון שלנו. אוקיי?

– הא?!

ראיון. אני אשאל ואתה תענה.

– אה.

אז נתחיל. א...

– איזה עיתון אמרת שזה?

זומביט.

– כמו בטלוויזיה?

כמו, אבל עיתון.

– אה.

טוב, אז לפתיחה – כמה זמן קיים המקום?

– לא ידע, אני קניתי אותו לפני שלוש שנים.

ואיך העסקים, טובים כמו פעם?

– אתה יודע איך זה...

לא ממש.

– פחות טוב...



מה השתנה?

– לא יודע, אני חושב זה הפוגים.

ואיך אתם מנסים להתמודד עם הזמן שעובר, ועם החידושים שהוא מביא איתו?

– הא?

נגיד, איך אתם מתמודדים עם תחרות מצד משחקים הייטקיים כמו הוירטואל־ריאליטי בדיזנגוף סנטר או הלייזר קווסט?

– מה זה?

משחקים שיצאו בזמן האחרון.

– אני לא מכיר דבר כזה. יאללה, גמרנו?

רגע, רגע, עוד כמה שאלות.

– נו..

איך השפיע הפיגוע הנוראי מול החנות?

– לא טוב. הילדים מפחדים לבוא לשחק. העסקים ממש נפלו מזה, בגלל ה---ות האלה הערבים.

איזה משחקים הולכים הכי טוב?

– (גרעפס) הא?!

באיזה מכונות משחקים הכי הרבה בתקופה האחרונה?

– לא ידע, בכולם.

אבל איך אתם מחליטים על המכונות, מה יישאר ומה ילך, ובכלל?

– זה הכל המכונות אני מביא מאמריקה מה הכי חדש.

תודה רבה לך, ובהצלחה.

עייף אך מרוצה, לאחר שהספקתי להפסיד בפליפר, בשלושה משחקי מכות ובמשחק יריות אחד, חזרתי הביתה. ■



שאלה: למה הרבה אנשים ממשיכים ללכת למועדוני וידיאו כשיש בנמצא מחשבים ביתיים עם מגוון משחקים עצום?



שבתאי



כמו בחוצלארץ, על כסף

זה סוד די גלוי, שכל מועדני הווידאו מחזיקים מכונות למשחק בסכומים קטנים, לרוב בחדר צדדי ונסתר. המרואיין החביב שלי לא הסכים לגעת בנושא כאוב זה, ולכן חיפשתי מרואיין אלטרנטיבי. זה לא איחר להגיע, בדמותו של בן 20 בערך, חביב אך מלוקק

אני תומר מעיתון זומביט.

– הא?!

אתה משחק פה הרבה?

– יאללה, אין לי זמן.

אתה יודע מה? קח שני אסימונים על חשבוני.

לוקח מהיד שלי אסימון, דוחף אותו לחריץ ומקבל בתמורה 3 אסימונים נוספים.

– וואלה, עשית לי מזל, מה אתה רוצה?

למה אתה נהנה מהמשחקים כאן?

– למה אין בארץ משחקים כאלה על כסף אחרים, ופה זה כמו בחוצלארץ.

ולא מפחיד אותך שהימורים זה לא חוקי?

– וואלה (צוחק), לא, פה זה בסדר...

ומה עם כסף, מרוויחים משהו?

– אה, בעיקר מפסידים, אבל לפעמים גם יוצא איזה ג'ובה. פעם קיבלתי 100 דולר במשחק.

ולא חבל על הכסף?

– לא, למה? זה הכיף שלי.

ומשחקים אחרים אתה משחק?

– ככה, רק פליפרים, לא כל אלה עם הטטריקס.

(בלחישה) טטרים. הא?

תודה, ביי.

– בו'נה ילד, הבטחת עוד אסימון.

אה, וואלה, קח.





במועדון אחר, בדיזנגוף סנטר, נתקלתי בקצת יותר אדיבות.

שם, מסתבר, פחות מודאגים ממצב העסקים – התנועה זורמת באופן שוטף, והמשחקים – כאילו לא עברו 10 שנים. כשאני שואל על משחקים פופולאריים במיוחד, זוקף בעל המקום גבה: "מה, זה לא ברור?" זה ברור – OutRun, משחק מרוץ המכוניות ה"אמיתי" של SEGA, מוביל כבר שנים בראש. ובאמת, מי צריך וירטואל ריאליטי כשיש מכונית אדומה בגודל אמיתי, במחיר של שני אסימונים. אחרי המכוניות, מובילים משחקי ה"מכות" השונים של נינטנדו. הם עולים רק אסימון אחד, ומספקים גראפיקה סמלית למדי, יחד עם הרבה שעות של הנאה והוצאת אגרסיות. לבסוף, נמצאים המשחקים החדשים, שכוללים וידיאו אמיתי על מסך גדול, ויריות באקדח לייזר (ברגע קיים במקום רק משחק אחד, בסגנון המערב הפרוע, אך בקרוב, מבטיחים, יתווספו משחקים חדשים). אמנם זהו המשחק היקר ביותר בחנות (4 אסימונים), אך הוא עדיין מספק אטראקציה לשחקנים הצעירים.

תשובות:
1. כי פוגשים אנשים, כמו ללכת לבאר לשאוב מים אפילו שיש במקרר.
2. כי לא צריך לדאוג לקנות דיסק, גודל זיכרון, גירסת דוס וכו'.
3. כשאתה מרוויח כסף אתה מרגיש שזה שווה.

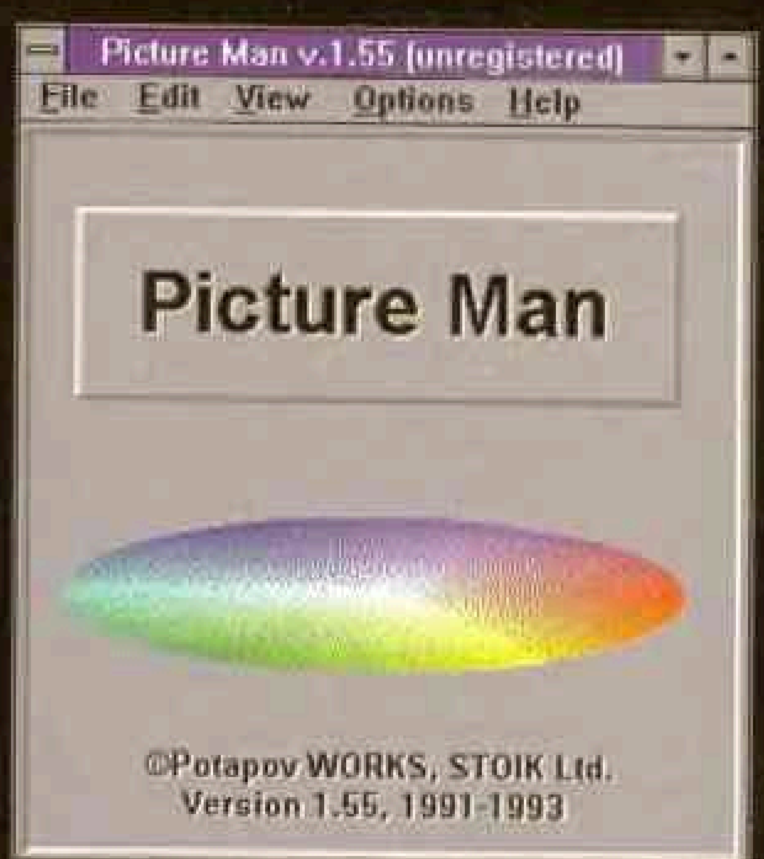
תומר בירון

פיקמן רוסי לעיבוד תמונה

[illegible]

מעט מאוד זמן עבר מאז שנפתח מסך הברזל, וכבר אנחנו מוצפים במוחות מבריקים מן המזרח. זה שרוסיה היא חממה לאנשי מחשב ומדע בכלל, זה לא סוד, וגם זה שלידידינו מחבר הלאומים יש צורת מחשבה שונה לחלוטין משלנו, גם זה לא סוד, אז הנה תוצאה מרשימה בדמות PICMAN – תוכנה חופשית (Shareware) לעיבוד תמונה, מפוצצת ברעיונות חדשים ומחשבה יצירתית.

PICMAN היא תוכנה פשוטה אך מיוחדת מאוד לעיבוד תמונה, שיכולה, לדעתי, להיות תוספת חשובה (אם לא תחליף של ממש) לתוכנות עיבוד התמונה המפורסמות (כמו PhotoShop או PhotoStyler). היתרונות שלה ברורים – מכיוון שהיא תוכנה פשוטה וקלה, היא אינה צורכת מקום רב על הדיסק וב-זיכרון (RAM), ומבצעת פעולות במהירות וביעילות. אמנם לא ניתן להרחיב אותה על-ידי הוספה של פילטרים חיצוניים (כמו בתוכנות אחרות), אך מגוון האפשרויות שהיא נותנת, הוא עצום.



לחשוב כמו רוסי

ממבט ראשון נראית התוכנה כאילו משהו בה לא עובד. אתה לוחץ על העיפרון ומתחיל לצייר, אבל כלום לא קורה, אתה מנסה למלא משטח, כלום, אפילו לא פיקסל אחד.

"אהההההה, זה פשוט להפליא" מצחקק לו אנדריי ומסביר. לרוסים יש שיטת מחשבה טיפה שונה, ואם אתה רוצה להגיע לתוצאה, הגיע הזמן שתתחיל "לחשוב כמו רוסי".

ב-PICMAN, כל צורת העבודה שונה ממה שאנחנו רגילים בתוכנות מערביות. בזמן שאנחנו מצפים לכך שאחרי בחירת כלי מתיבת הכלים (Tool Box), נוכל להתחיל לבצע פעולה מעשית, אצל הרוסים כל התהליך הוא הפוך. בתחילה, אתה בוחר מתפריט ה"עריכה" את הפעולה שאתה רוצה לבצע, נניח – מילוי שטח או תיקוני צבע, ורק לאחר מכן מותר לך לבחור כלי ולבחור את משטח העבודה שלך (האפשרויות מגוונות – אתה יכול לעבוד על כל המסך, או רק על ריבוע, או משולש או עיגול, או שרק על קו ואולי על משטח טקסט...). אחרי שסימנת שטחים, כתבת אותיות, ציירת קווים והזזת ושינית, לחיצה כפולה, והפעולה שביקשת מתבצעת. נשמע מפחיד? אולי בהתחלה, אבל אחרי שמתרגלים, אפשר לעבוד במהירות ובנוחות.

מי צריך פילטרים יקרים ?

האפשרויות שתפריט העריכה של PICMAN מציע לנו הן עצומות. תחת הכותרת "מילוי שטח" תוכלו למצוא מילוי שטח רגיל, מילוי הדרגתי (בין צבע לצבע), ואפילו הדמיה של טלאי, על התמונה הקודמת. תיקוני צבע בכל פורמט אפשרי נותנים ליצור אפקטים פסיכדליים מהממים, ופילטרים מיוחדים כמו פסיפס, ציור יד וסילוק כתמים יש בשפע. אפשרות מרשימה נוספת, היא היכולת לעוות תמונות. בתפריט העיוותים אפשר לבחור עשרות אפשרויות של מתיחה, הזזה, הפיכה וקיפול של תמונה, מה שמאפשר די בקלות לקחת את הפרצוף של המונה-ליזה ולהפוך אותו לקווץ' אחד גדול, כמו בתמונה (עבודה של חבר שלי אבנר פנטוזי מירוחם). בקיצור, לפני שאתם מעוותים את פרצופכם, תנסו את העיוותים של החבר'ה מרוסיה.



איפה איך וכמה

גם PICMAN, כמו כל תוכנת Shareware אחרת, מחולקת חינם בכל מיני רשתות ומאגרי מידע בעולם (אנחנו מצאנו אותה באינטרנט). אתם יכולים להעתיק אותה ולהשתמש בה חופשי חופשי, אך כותב התוכנה בהחלט מבקש שמי שמרוצה מהתוכנה וממשיך להשתמש בה, ישלח לו תרומה צנועה בעד העבודה הרבה שהושקעה. ובהחלט הושקעה שם עבודה...

את כל טפסי ההתכתבות, ואת התוכנה עצמה תוכלו למצוא בביפאס שלנו, ולמי שמרוצה (ואני בטוח שיהיו הרבה כאלו), אתם מוזמנים לשלוח אלינו עבודות שעשיתם עם PICMAN. ■

תום ברגר

כלים חדשים של יבמ לעריכה ממוחשבת של סרטים ואפקטים דיגיטאליים

רבמ הכריזה על שלושה כלי תוכנה חדשים לשימושם של אנשי מקצוע בתחום הסרטים והווידיאו. שלושת המוצרים שהוכרזו עתה הם פירות ראשונים של היחידה העסקית של יבמ לתעשיית הבידור, הנכללת בחטיבת ישומי הרשת של החברה. חטיבת ישומי הרשת של יבמ מתמקדת בפיתוח ישומים ושרותים לשוק העסקי ולתחום מוצרי הצריכה. החטיבה מתמקדת בתחומי הטלוייזיה האינטראקטיבית, מערכות תקשורת אישיות, מיחשוב שיתופי, הוצאה לאור אלקטרונית, שיווק אלקטרוני, עמדות מידע והזדמניות עסקיות ברשת אינטרנט. היחידה העסקית של יבמ לתעשיית הבידור, הציבה לעצמה כיעד את המשימה לפתח מערכת של פלטפורמות מחשוב סטנדרטיות לתחום הבידור, הווידיאו והסרטים.

מטרת המערכות החדשות היא לאפשר הפקה יעילה ומהירה יותר של סרטים עתירי אפקטים – מבלי להיגרר להוצאות בסדרי גודל שאי־אפשר לעמוד בהם.

כלי התוכנה החדשים כוללים מערכת עריכה לאפקטים דיגיטאליים (EFX), מערכת דחיסה לאותות וידיאו דיגיטאליים (FCD) ומערכת עיבוד קליטה ובקרה ספרתית (DCS). כל הישומים החדשים מיועדים לפעולה בסביבת שרת – לקוח, תוך התבססות על מערכות ההדמיה של יבמ מסדרת POWER.

מערכת העריכה לאפקטים דיגיטאליים מספקת פורמט עריכה נוח לאפקטים, תוך התמקדות בקטעים הלא־לינאריים של התהליך.

המערכת עושה שימוש במערכות מרובות מעבדים ובטכנולוגיית RAID של דיסקים מהירים, כדי לדמות מעל המסך את פעולתו של אולפן מושלם. הממשק למשתמש מתבצע על גבי מחשב אישי, המעביר הוראות ביצוע לשרת הגראפי הפועל על גבי שרתי VISUALIZATION POWER. באופן כזה, יכולים עורכי הסרט להתמקד ולערוך קטעים מוגדרים שלו – מבלי להעמיס על השרת המרכזי. EFX מבצעת את כל תהליכי העיבוד שלה ברמת ההפרדה (רזולוציה) הגבוהה ביותר – כך שבתום מהלך עיבוד אחד נוצר עותק מאסטר מלא, הנשמר על גבי הדיסק. את התוצר הסופי ניתן להעביר לסרט מגנטי – או להמשיך ולטפל בו באמצעות כלי תוכנה אחר.

מערכת עיבוד הקליטה (DCS) היא ישום זמן אמת, המאפשר עיבוד קלט וידיאו והעברה מיידית שלו לאיחסון על גבי דיסק או על גבי סרט מגנטי. DCS מהווה מהפיכה בתחומי הקליטה והאחסון של אותות וידיאו – אשר דרשו עד עתה קליטה ראשונית למערכת טייפים, רק כדי שאפשר יהיה להמירם ולהעבירם לאחר מכן לאחסון על גבי הדיסק המגנטי, לצורך עריכתם שם. DCS מאפשרת קלט וידיאו ישיר אל מערכי הדיסקים במחשב – תוך חיסכון של עד 75% בזמן העיבוד הנדרש לטיפול בקלט הזה בהמשך הדרך.

מערכת הדחיסה הספרתית (DCF) מטפלת בדחיסת אותות וידיאו בתקן MPEG-1, תוך הבטחת מהירות הפעולה ואיכות גבוהה במיוחד של התמונה. יתרון מרכזי של החבילה הוא ביכולתה לתמוך במספר רמות הפרדה לקטעים שונים של אותה הפקה. DCF מתאימה במיוחד לעבודה בריבוי משתמשים, ומתירה למספר עורכים לטפל בו־זמנית בחומר המאוחסן במערכת. ■

VISUAL BASIC

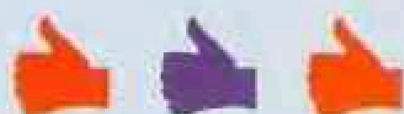
במדור תכנות הפעם, תוכנית המשחק הנמצא ב"זומביט און־ליין". הרגישו חופשי לחלק אותה לחבריכם. המשחק הוא פשוט: עליכם לגרור את אותיות השם "זומביט" ולסדר אותן בסדר הנכון, בזמן שהן ממשיכות להתחלף ביניהן.

את התוכנית כתבתי ב־VISUAL BASIC, קבצי המקור (יעני Source) נמצאים גם הם ב־BBS שלנו, וחלקים מהם מובאים בעמוד זה. תוכלו להשתמש בהם כבסיס למשחקים אחרים וגם כדי לפתור את החידה. את הפתרונות לחידה שילחו אלינו ל־BBS. זיכרו לכתוב "חידת תכנות־1" בשדה הנושא באורז החבילות (כפי שמוסבר בעמוד 20).

```
' Zombit programming example number 1:
' The DragDrop Method
' This line can help you avoid many bugs.
Option Explicit

' Number of cells
Const NUM_OF_CELLS = 6

' CellNums(i)=n means: cell number i contains Letter number n
' Note: The size could be NUM_OF_CELLS-1 since index starts with 0,
' but VB won't allow a "math" expression in a dim sttatement
Dim CellNums(NUM_OF_CELLS)
```



```
Sub PlayGround_DragDrop (Index As Integer, source As Control, X As Single, Y As Single)
' This is where the user gets to interact

 Dim i As Integer
 Dim j As Integer

 ' Let's stop the timer and give
   the user some respect
 timer1.Enabled = False

 swap (source.Index), Index

 ' Check if we got it right.
 ' J will count how many cells
   are right
 j = 0

 For i = 0 To
 NUM_OF_CELLS - 1
  If CellNums(i) = i
 Then j = j + 1
  Next i

 ' If all Cells are right, reward
   the user.
 If j = NUM_OF_CELLS
  Then MsgBox "זומביט און־ליין מודה לכם על החזרת שמו הטוב",, "כל הכבוד"

 ' Back to chaos
 timer1.Enabled = True
End Sub
```



בגיליון הבא יכתוב רן כוכבי את עצותיו ויביא דוגמאות מתוכניות PASCAL.

כמו כן שילחו אלינו משחקים ותוכניות מעניינות שכתבתם, אם נפרסם אותם בעיתון וב־BBS, תזכו בפרסים!

הסברים לתוכנית:

- הטופס (כלומר Form) מכיל שני מערכים של controls מסוג Image, הגלוי (כלומר Visible=True) נקרא PlayGround ומכיל את האותיות בסדר אקראי, והסמוי נקרא Zombit ומכיל את האותיות בסדר הנכון (יש להגדיל את הטופס כדי למצוא היכן הוא מתחבא). מערך Integer בשם CellNums מכיל את מספרי האותיות אותם צריך PlayGround לקחת מ־Zombit.
- הפונקציה Swap מחליפה בין שתי אותיות במערך CellNums ומעדכנת את PlayGround בהתאם.
- שימו לב: בפונקציה PlayGround_DragDrop, הקריאה לרוטינת Swap מתבצעת כאשר Source.Index נמצא בתוך סוגריים. הסיבה לכך היא שלמרות ש־Source.Index מתנהג כמו Integer, הוא בעצם Property ואסור להשתמש בו בקריאה לרוטינה. כאשר שמים אותו בסוגריים, מקבלים "ביטוי אריתמטי" שמוכר על־ידי המערכת כ־Integer. פתרון אחר הוא להגדיר Sub Swap (ByVal i As Integer,...) אבל קטן עלינו...

חידה: כיצד ניתן היה לוותר על מערך Zombit ולחסוך זיכרון?



```
Sub swap (i As Integer, j As Integer)

 Dim k As Integer

 ' Swap the Cell Numbers
 k = CellNums(j)
 CellNums(j) = CellNums(i)
 CellNums(i) = k

 ' Update the cell contents according to the numbers
 PlayGround(i).Picture = Zombit(CellNums(i)).Picture
 PlayGround(j).Picture = Zombit(CellNums(j)).Picture
End Sub
```



למה לפסקל אין Visual Lisp?

נמרוד קרת

שלי יום-יום רגלי, שלי רגלי יום-יום...

מדיה 100

תוכנה שהיא אולפן

היתרון הגדול של "מדיה 100" הוא העריכה הלא ליניארית. הסרט פתוח לשילובים ולשינויים עד רגע הורדתו מהמחשב לקלטת

ל פני שהגעתי למשרדי חברת ראפטור בתל־אביב, לא ידעתי כמעט כלום על עריכת וידיאו ממוחשבת. תוכנות שהכרתי, כמו פרמייר של אדובי ודומותיה, עדיין נראו כפתרון קלוש לבעיית המזעוד של אולפן וידיאו רב מכשירים. מושגים מפוצצים כמו עריכה לא ליניארית ודחיסה בזמן אמת נשמעו לי כמו סינית ספרותית.

זה לא משחק ילדים

כבר כשנכנסתי התנפלו עלי החבר'ה של ראפטור וטרחו להסביר, ש"זה לא משחק ילדים", ו"אתה יודע כמה מערכת כזו עולה?" אז כן, אני יודע כמה מערכת כזו עולה, בערך 50 אלף דולר. זה בערך עשירית מהמחיר הממוצע של כל אולפן וידיאו אחר.

MEDIA 100 היא למעשה אולפן של ממש, לא תוכנה. היא מורכבת ממחשב מקינטוש חזק (נניח קוודרה 950 או פאוורמק 8100/80), שני כרטיסי וידיאו ואודיו מתוחכמים, וכמובן ציוד וידיאו סטנדרטי, כמו טייפ **BETA** ו־**TIME CODER**.

היתרון המשמעותי שמספקת מערכת כמו **MEDIA 100** הוא אפשרויות העריכה הלא ליניארית. בעבר ערכו בשניים או שלושה מכשירי וידיאו: אחד להקלטה סדירה של הסרט הערוך, ואחד או יותר להרצה של וידיאו. על הטייפ המקליט מעלים, לפי סדר (ומכאן המושג עריכה ליניארית), את הקטעים הלא ערוכים מהקלטות האחרות. בסופו של תהליך כזה מקבלים סרט באורך הרצוי, ערוך לפי הסדר שקבענו מראש.

מחזיר "דורות" שאבדו

לתהליך שכזה כמה בעיות. הראשונה – איבוד דור. כאשר מקליטים מקלטת לקלטת, ואת זה אתם ודאי יודעים מהנסיונות הפרטיים שלכם, יורדת האיכות. אחרי מספר קטן של הקלטות כבר אי אפשר "לשדר" את התוצאה. הפתרון שמספקות מערכות ממוחשבות הוא אדיר: הקלטה, העתקה וטיפול בנתונים דיגיטליים, שאינם רגישים ושומרים על האיכות המקורית. אפילו "אבדות דור" קודמות ניתנות לשיפוץ בעזרת פונקציות גראפיות, אלו שבשימוש בתוכנות הרגילות לעיבוד תמונה.



הבעיה השניה והעיקרית היא הליניאריות. בהקלטה מוידיאו לוידיאו אין שום אפשרות להתחרט, או לשנות את הסדר. ואם טעיתם? המחשב מאפשר בקלות, בדיוק כמו במעבד תמלילים פשוט, להעתיק, לצרף ולחתוך קטעי וידיאו בכל שלב של העריכה.

גם תהליכים יקרים ומסובכים, כמו הוספה של אפקטים או ריטוש תמונות, אפשר לבצע בכל מקום נתון על הסרט, ובכל שלב של העריכה. עד השלב שבו החלטנו כי זהו הסרט הרצוי ו"הורדנו" אותו לסרט הקלטה, האפשרויות עדיין אינן מוגבלות.

יחס דחיסה גבוה

התקני החומרה שאיתם מגיעה המערכת, מאפשרים "תפיסה" ודחיסה של נתוני וידיאו בזמן אמת, ביחס דחיסה גבוה, ובלי איבוד איכות. גם בעין בלתי מקצועית ניתן לראות מייד, שהתוצאות הממוחשבות טובות בהרבה מאלו של מערכת וידיאו רגילה.

בזמן העריכה ניתן להוסיף לכל קטע ארבעה ערוצי קול נפרדים, ולשלב אותו בכל קטע על הסרט. על המסך לא רואים שום שוני מסרט בעריכת וידיאו רגילה, אבל אפשר לנחש שחייו של העורך היו הרבה יותר קלים.

אוה, נפחת לי ת'ראש ביחס דחיסה גבוה!

תום ברגר

מקשקש עם כלבלבים

קומפי - משחק מחשב לפעוטות שהוא סרט, צעצוע וספר, עם מקלדת מיוחדת

כשהזמנתי את עידו לשחק במחשב שלי הוא חשש, שאני מתכוונת להושיב אותו שוב מול לומדה מסובכת של "גדולים". ההקלה ניכרה על פניו כבר כשראה את לוח המקשים המיוחד שחיברתי לכבודו. גם בשלב ההתקנה הוא ישב מרותק מול המסך, כי ההוראות היו בעברית מדוברת, מלוות במוזיקה עליזה.

פרידה עצובה

כאשר התחיל הסרט של גיבורי ארץ־קומפי והפילה פתחה עימו בשיחה, הוא פשוט גירש אותי מהחדר, כרסם בלי משים את שארית העוגיה שהיתה בידו, ונכנס לעניינים. כל שנותר לי לעשות זה להציץ מעבר לכתפו, ואחרי שעתיים לשכנע אותו, שצריך כבר ללכת לישון.

היה עצוב להיפרד מקומפי, שבדיוק באותו רגע שלחה אותו הפילה לגלות אם גם הפרחים ישנים, והם בפירוש אמרו לו, שהם לא צריכים לישון כדי לגדול, רק מים. עידודו המטיר עליהם גשם, בלחיצה על כפתור מיוחד, ראה אותם גדלים, ורק כאשר לחץ על מקשי השמש והירח וראה איך הם מתגוששים ביניהם, השתכנע שגם שם, בעולם שבתוך המסך, הולכים לישון.

הכלבלב שנרטב

מכל הדמויות עידודו הכי אהב את באדי, ואת סניילי החילזון שמחלק דואר. אבל אני הכי צחקתי כאשר הוא התקשר בטלפון שעל המקלדת המיוחדת אל הכלבלב שמוט האוזניים, שהיה באותה שעה במקלחת. הטלפון צלצל והוא הרים בטעות את השפוף של המקלחת, וכמובן הוצף בזרם מים אדיר.

לאחר שהתאושש, ניגש נוטף מים אל הטלפון שבחדרו השני, הרים את השפופרת ואמר, "אני כל־כך מצטער שלקח לי זמן לענות לטלפון. תמיד אני מתבלבל, אולי צריך להחליף את הטלפון?" עידודו ענה לו בכל הרצינות שהוא סולח, ומה שלום באדי? הכלבלב מלמל עוד כמה מילים, סיפר שהוא ממהר לחזור למקלחת וביקש: "לא לשכוח להתקשר אלי לפעמים".

עידודו המשיך לקשקש בטלפון עם כל הדמויות כאילו היו אמיתיות. מדי פעם הוא שיחק בגלגלת, שהציגה על המסך סצינות ליצניות וקרקסיות, ניגן בכלי נגינה שעל המקלדת ואפילו צבע בצבעים שונים את הסצינות שחלפו. ולמען האקשן, מדי פעם חזר לשסות את השמש בירח. ■





(24) שהגה את הרעיון והיום מנהל את חברת קומפי מספר, שהמוצר מצליח מאוד בחו"ל, והוכיח שילד בן שנתיים יכול כבר להידבר עם המכונה. אני מאמינה שאפשר גם עם מקלדת רגילה, אבל אין ספק ששילוב הסרטים המותאמים של מקלדת קומפי עם סרט האנימציה המשולב, מביאים את הילד לקחת חלק פעיל בהווית ההתחברות למחשב. מקסים.

נאורה

הבמאי הצעיר

תוכנת "הבמאי הצעיר" מאפשרת לערוך סרטי אנימציה, עם הוספת אפקטים וסאונד

שמחתי כשקיבלתי את תוכנת "הבמאי הצעיר". סוף־סוף אוכל להבין איך עובדים החברים הקולנוענים של אמא ואבא. הבעיה היחידה היתה לעבור את שלב ההתקנה. אפילו **615KB** לא הספיק לה, ואבא היה צריך להפעיל תוכנת **QEMM**. אני גם לא מבינה למה עוד עושים תוכנות ומשחקים לדוס, בעידן של חלונות.

כשהתחלתי כבר לעבוד שמחתי לראות, שהתוכנה מחוננת בדמיון רב, ומאפשרת לערוך סרטי אנימציה, עם הוספת אפקטים מיוחדים וסאונד. כשנכנסתי לאולפן הקולנוע עמדו בפני חמש אפשרויות: סצינות, שחקנים, סאונד, סרטים מוכנים ויציאה. בדיוק אז הגיעו אלי שתי חברות, התלהבו וביקשו הדגמה. הראיתי להן איך אני מביימת סרט.







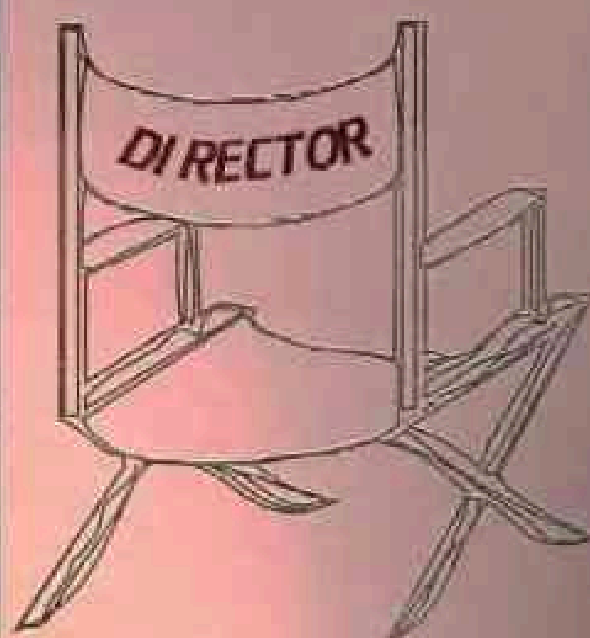


ריקוד בנות הים

קודם כל נכנסתי לסצינות, שם הוצגו בפני בערך 20–30 תמונות רקע. בחרתי תמונה של ים עם אונייה. עברתי לשחקנים ובחרתי שני דולפינים, שני סרטנים ושתי בנות־ים. מובן שעשיתי להם "אודישן" (מבחן בד) לפני שבחרתי. נכנסתי לאולפן ובחרתי בקבוק עם פתק, והתחלתי להזיז אותו ימינה ושמאלה.

עכשיו הגיע הזמן לשים את השחקנים במקומם. זה השלב המכריע. מיקמתי את בנות הים משני צידי הספינה, ואת הסרטנים שמתי בקבוצה בצד. עברתי לתנועה. לבנות הים בחרתי תנועה מעגלית, ומתוך אפשרויות הקסם בחרתי תנועה סיבובית שתיראה כמו ריקוד. לסרטנים נתתי תנועה של טשטוש וחזרה לבהירות.

מאוסף המוזיקה בחרתי "רוקד ראפ", כי זה הסגנון האהוב עלי, והוספתי עוד כמה אפקטים. לחצתי על **PLAY**. חילקתי פופקורן לחברות ומאז הן מעריצות אותי.



מאיה פליקסברוט

סרטנים רוקדים ראפ, לימונים רוקדים אסיד, הלשון רוקדת רוק ומה רוקד סנופי דוגי דוג?

ביקור

יְאַנְתִּי מִן

ילדי בית ספר בעקבה אוהבים מחשבים ומתברר שהם גם זומביטאים מושבעים

יש לנו חדשות בשבילכם: בירדן מכירים את זומביט, ואפילו אוהבים. לפני שבועיים בערך יצאה משלחת עיתונאים צעירים של "כולנו", האח הגדול של זומביט, לטיול בפטרה ולפגישה עם ילדים ירדנים. ביום הראשון טיילנו בפטרה והיה מדהים, אבל הילדים הבדואים לא ממש מבינים במחשבים. ביום השני, בבית הספר "רוזרי סיסטר'ס סקול" בעקבה, הילדים הירדנים פצחו ב"אינתי מן זומביט! אינתי מן זומביט!" הם שאלו אותי אם אני מכירה את רון (לוינטל, מנחה השידור) וסיפרו לי על מחשבים בארצם.

חשוב לציין, הילדים האלה אינם ילדים ירדנים ממוצעים. המשכורת הממוצעת שם היא 150 דינאר לחודש, בעוד ששכר הלימוד החודשי בבית הספר הפרטי הזה הוא 50 דינאר. כולם ממשפחות אמידות וגם הם הודו, ש"לא לכל ילד בירדן יש מחשב בחדר".

عندما يندمج الفن مع الكومبيوتر

אז נא להכיר את ילדי עקבה: בשאר אל מומני, תומא דחדל, מוחמד טביב, זייד סמור ופייסל סיבן, בני 15–13.

– יש לכם מחשב בבית?

כולם: "כן, בטח. גם CD-ROM".

מוחמד: "לחלקנו יש מודם, ומדי פעם אנחנו מתחברים לתחנות B.B.S".

– איזה מחשב יש לכם?

כולם: "IBM".

בשאר: "ולי קונים פנטיום בעוד כמה שבועות". (זה היה, כמובן, לפני תקלת הפנטיום הגדולה).

– אלו משחקים אתם אוהבים?

פייסל: "NBA".

בשאר: "מורטל קומבאט 1".

פייסל: "מלך האריות".

תומא: "מה פתאום? מורטל קומבאט 2".

מוחמד: "טום וג'רי, טטריס, דום".

בשאר: "אני שמעתי גם על המשחק "זול" ואני מנסה להשיג אותו".

תומא: "גם סימסיטי 2000".

– מה המשחק הכי פופולארי עכשיו בירדן?

תומא: "אני חושב שטטריס. הוא תמיד הכי פופולארי".

חוץ ממחשבים, לרובם יש גם גיים־בוי ומגה־דרייב.

תומא: "בגיים־בוי אנחנו משחקים טטריס ופוטבול ו־NBA במגה־דרייב".

– כמה עולה משחק מחשב?

"הזולים עולים 10 דינאר, אבל המחיר תלוי באיכות. יש משחקים שעולים 20 דינאר ויותר".

דינאר, אגב, הוא ארבעה שקלים וקצת. תחשבו לבד.

– אתם מעתיקים משחקים או קונים?

פייסל: "קונים".

בשאר: "כן, בטח. הוא סתם אומר. לרוב אנחנו מעתיקים משחקים, אבל את המשחקים ל־CD אנחנו קונים, כי אין לנו ברירה".

– על זומביט שמעתם?

כולם: "בטח, זאת התוכנית בטלוויזיה הישראלית".

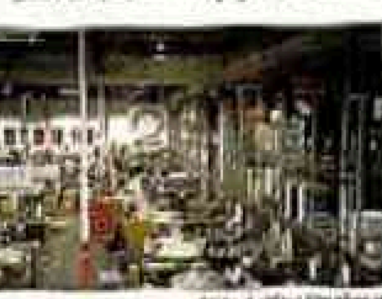
בירדן

זומביטיי

مناهج وأخبار

أهداف جديدة للتعريب من «مايكروسوفت»

باستكمال



בשאר: "אני אוהב לראות את זה. אני רואה כמעט כל פעם. אני רואה גם אותך מופיעה שם".

שבוע אחרי הראיון, שיחק בשאר בשידור החי של "זומביט" במשחק "חלליות", התראיין (באנגלית), צבר 7,500 נקודות וקיבל פרס תנחומים.

– ועל העיתון זומביט, שמעתם?

בשאר: "כן, זה העיתון שאתם כל הזמן מראים בתוכנית. בטח ששמעתי".

– יש עיתוני מחשבים בערבית?

מוחמד: "כן. יש עיתון שנקרא 'ביט'. הוא מופיע בכל העולם ובהרבה שפות, גם בערבית".

באותו יום, בסיור בשוק של העיר, נתקלתי ב'ביט'. קניתי אותו (בדינאר וחצי) ונזקקתי לתרגומו של חאלד, המדריך הירדני שלנו. יש מדור מכתבים למערכת, מדור חידושים ומשחקים חדשים, וגם על תוכנות למבוגרים, טיפים, תחנות B.B.S והמון פרסומות.

– איך אומרים אייקון בערבית?

"אייקונא".

– ואיך אומרים זיכרון?

"זכרא".

– מקש?

"זאר".

– מסך?

"שאשא".

– וכונן?

"משרל".

– ולהתראות?

"מע־סלאם".

– אז מע־סלאם. ■



500, ועוד היד נטוייה

הביקור אצל החבר'ה בירדן נערך במסגרת משלחת מיוחדת של השבועון "כולנו" לכבוד יום ההולדת ה־500 של העיתון.

השבועון יזם סקר מקיף, בו נשאלו מאות צעירים, מהו המקום בעולם בו היו רוצים לבקר יותר מבכל מקום אחר. התוצאות היו מדהימות: הסלע האדום בפטרה, ירדן, זינק לראש הרשימה, כשהוא מתיר אחוריו הרבה מאוד יעדים קלאסיים (כמו יורודיסני, המזרח הרחוק, מוזיאון הרוק בלונדון וכן הלאה). זו היתהפעם הראשונה מאז קום המדינה, שצוות כתבים צעירים של עיתון כלשהו מבקר בסלע האדום, מקום שגבה כל כך הרבה קורבנות בנפש של צעירים שהיו מוכנים להשליך נפשם מנגד כדי להגיע אליו. כתבי "כולנו", ששמעו רבות על מיתוס פטרה וההילה שנרקמה סביבו, הכתירו את המקום כ"מדהים, אבל למות בשבילו זה קצת מוגזם, לא?"

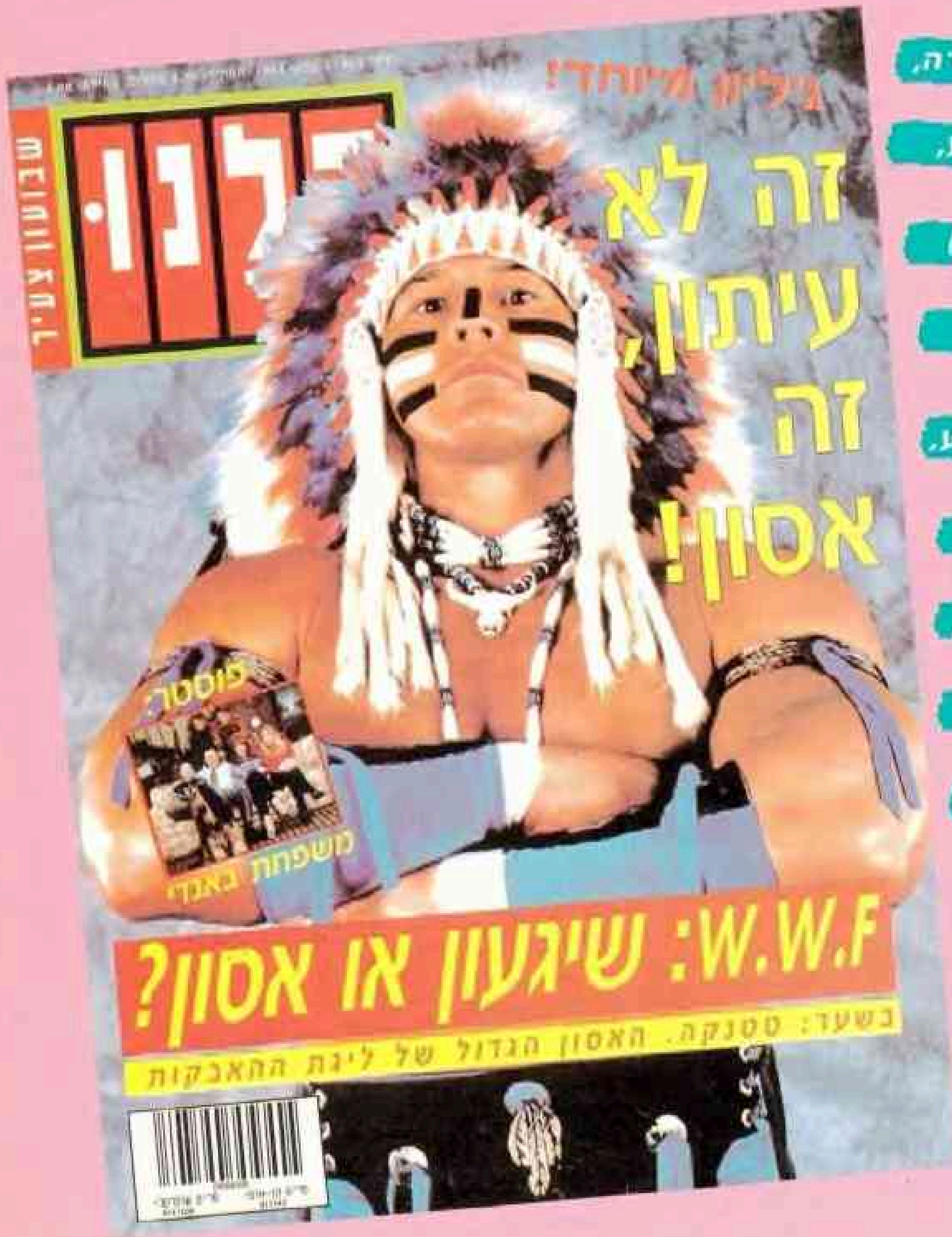
הטיול ההיסטורי נערך בחסות חברת "אסם", ומשלחת "כולנו במבה" חילקה שקיות במבה לכל צעיר שנקרה בדרכה. התוצאות הגניבו את כל הצוות: הירדנים, בני כל הגילאים, נדלקו על הבמבה קשות ושאלו מתי מתחיל היבוא...

צוות של תוכנית הטלוויזיה "זאפ לראשון" התלווה למסע ותיעד אותו. התוכנית המיוחדת תשודר ביום רביעי, ה־11.1.94, בין השעות 17:00–16:00 בערוץ הראשון. ■

סיון רהב

שנה במתנה!

פתחתי ת'עיתון, נקרעה לי הצורה
כל-כך הרבה דברים גנובים, הפתעות בכל שורה,
הלכתי לבית-ספר, הבנתי את הקטע,
כולם קוראים "כולנו" (עשיתי בוחן פתע!)
השבועון הכי מדליק, אצלך בכל שבוע,
תהיה נבון, תהיה מבריק, תדפוק מנוי קבוע,
"כולנו" זה השם שמכנים לעניינים,
תשאל את הבנות בעיר, תשאל גם ת'בנים,
כל יום שלישי, כמו שעון, אצלך בתיבת הדואר,
כולם קוראים "כולנו", זה הקטע של הנוער!





ועכשיו - **"כולנו"** במבצע מנויים מיוחד: **52** גיליונות בשנה במחיר הנחה רציני **324** שקלים במקום **390** וגם מתנה מדליקה לכל מנוי **ללא הגרלה:** שעון מעורר מקרקר ומדבר או ווקמן סטריאופוני. שווה!

לכבוד: **מערכת "כולנו"**
דרך בן־צבי 84 תל אביב/ 68104

כן, אני מעוניין/ת לצרף את בני/בתי כמנוי לשבועון "כולנו" לשנה שלמה (52 שבועות) במחיר מבצע של 324 שקלים (במקום 390, מחיר מנוי רגיל).

פרטי המנוי. שם פרטי: ______ שם משפחה: ______ תאריך לידה: ______
כתובת מלאה: ______ מיקוד: ______ טלפון: ______

אני מעדיף לשלם באופן הבא:

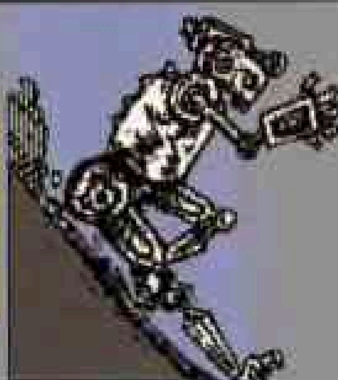
☐ 6 המחאות על סך 54 שקלים.
☐ אני מעדיף/ה לשלם באמצעות כרטיס האשראי שלה:

סוג הכרטיס (סמן/י איקס): ☐ ויזה ☐ ישראכרט ☐ דיינרס
מספר הכרטיס: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
הכרטיס בתוקף עד: ______ תעודת זהות: ______
שם מלא וכתובת של בעל הכרטיס: ______

אני מעדיף לקבל כשי: ☐ שעון מעורר מקרקר ומדבר ☐ מצלמה איכותית sunpet 35 מ"מ ☐ ווקמן סטריאופוני

להזמנות בכרטיסי אשראי: 03־5180874, 03־5180870





מתוך סדרת ציורי הרובוטים של אד סטאסטני ●
© Ed Stastny 1993



למה צריך טכנולוגיה? אה, כן, העלאת התפוקה של הפועל העברי. אומרים גם שזה כיף גדול לערוך את SYS-TEM.INI ב־2:00 בלילה. אבל הסיבה האמיתית היא סטייל: כמו שפלאפון "עתיק" יקר מכדי להיות מעשי, אבל מה לעשות? הבנות מתות על זה ● אז איפה סטייל וטכנולוגיה נפגשים? בסקטים הייטקיים שהם ציוד תיקני של כל "גולש־רשת" (כמו למשל עומאר חוסיין מקליפורניה או ערן שפר מהשכונה שלי). כי פתאום כשחוזרים לעולם האמיתי, הכל קורה לאט מידי ודודות זקנות נראות טוב יותר בתור WOOSH + "תיזהיי ר חוליגן" עם אפקט דופלר. ואפשר גם להתגונן מהקצף שניתז להם מהפה בעזרת חליפת פלסטיק אופנתית שנחשבת למילה האחרונה אצל הכימאים שבינינו ● ומה נקנה לאבא ליומולדת? פלאפון כבר יש לו.

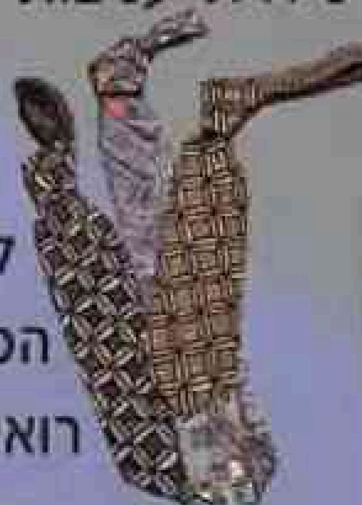
תמונה מתוך אתר בסן־פרנסיסקו המתמחה בסקייטבורדים ● (www.enternet.com)

Position:
0.25 sec.





סידרת עניבות שמצויירים עליהן הטוסטרים והדגים של שומר המסכים – AfterDark. לקראת חג המולד יוצא יצרן בשם ראלף מרלין עם גל חדש של עניבות הייטק ליאפי שיש לו הכל. אז אם אתם רואים מישהו עם עניבה כזאת תיזהרו לא לדרוך עליה עם הסקטים ●



ונסיים בטיפ: אל תזרקו את שבבי הפנטיום הישנים שלכם. בפעם הבאה נלמד איך לעשות מהם עגילים אופנתיים ●



STYLE

המושג "גולש־רשת" (או NetSurfer בלע"ז) מתייחס למי שיודע לנווט את דרכו בין רשתות, תקלות טכניות, והמון המון מידע לא ממש רלוונטי. גולש, בניגוד ללפלף שמתייחס אל הרשת כמו לאוטוסטרדה ונבהל אם אין שילוט, יודע שהרשת היא כמו ים. הגולש אינו חזק יותר מהים, הוא פשוט יודע מתי ואיך לנצל את עוצמת הגלים ●

עודד התניר שוורץ

מילון מונחים

צלם – icon: תמונה קטנה המוצגת על־גבי המסך, ומייצגת תוכנית או אובייקט. הקלקה בעכבר על־גבי הצלם הופכת אותו בדרך כלל לחלון או אובייקט, והקלקה כפולה בכותרת החלון הופכת אותו חזרה לצלם.

עלעול – browse: סריקה של רשימת עצמים, למשל רשימת קבצים. במהלך העלעול ניתן לבחור בעצם כלשהו מתוך הרשימה.

מצביע העכבר – pointer: סימן המופיע על המסך ונע על־גביו כתוצאה מתנועת העכבר. המצביע הוא בדרך כלל בעל צורת חץ, אולם צורתו משתנה לפעמים בהתאם להקשר בו הוא מוצג: מצביע בעל צורת שעון מעיד על פעילות עיבוד שמתבצעת, קו אנכי (|) מעיד על פעילות של הקלדת טקסט, וכו'.

תפריט נגלל – pull-down menu: תפריט המוצג בעקבות בחירה, באמצעות העכבר, באופציה כלשהי בתפריט אופקי. האופציה שנבחרה מופיעה בדרך כלל בראש התפריט הנגלל, ומתחתיה מופיע תפריט של אפשרויות נוספות.

תפריט צץ – pop-up menu: תפריט המוצג במקום שרירותי במסך, כתוצאה מפעולת עכבר כלשהי. לאחר בחירה של אופציה כלשהי בתפריט הצץ, הוא ייעלם בדרך כלל מהמסך.

חלונות חופפים, חלונות מדורגים – overlaid windows, cascading windows: חלונות המסודרים על־גבי המסך כך שישנה ביניהם חפיפה, בדומה לערימת דפים המונחים זה על־גבי זה, וכל דף מסתיר באופן חלקי את הדפים שמתחתיו. ניתן להקפיץ חלון אל ראש ה"ערימה" או לדחוף אותו אל תחתיתה, באמצעות הקלקות עכבר.

חלונות מרוצפים – tiled windows: חלונות המסודרים על־גבי המסך כך שהם גלויים לחלוטין ואינם מסתירים זה את זה.

הגר רונן

לוח שידורי זומביט בטלוויזיה

● בימי ראשון בשעה 15:00
תוכניות מגאזיניות לפריקים ובני־נוער חובבי־מחשבים – משחקים, תוכנה חומרה ומעתה גם מדור קבוע – זומביט־טיפ.

● בימי רביעי בשעה 15:00
תוכניות משחקי מחשב ואינטראקציה עם הצופים בשידור חי.

● בימי שישי בשעה 13:00
תוכניות בנושאים שונים: **הנושאים המעניינים של חודש ינואר '95:**

6.1.95 – מחוללי יישומים וכלי־פיתוח בסביבת Windows. בתוכנית יתארחו נציגי Lotus Approuch, Borland Paradox, Microsoft Access ו־Rob.

13.1.95 – תוכנית לקראת כנס איל"א שיערך בשבוע שלאחר מכן בבנייני האומה ונושאה "עולם ללא גבולות".

20.1.95 – המחשב לשירות המחקר והפיתוח – יישומים ללימוד גוף האדם, חיזוי מטראולוגי, סורק מוח ועוד.

27.1.95 – בנקאות ומחשבים – צילומי שטח ממרכז החישובים של בנק לאומי, אירוח ישראל סנדרוביץ' – נשיא N.Y Federal Bank קיוסקי מידע בנקאיים ויישומים בורסאיים.

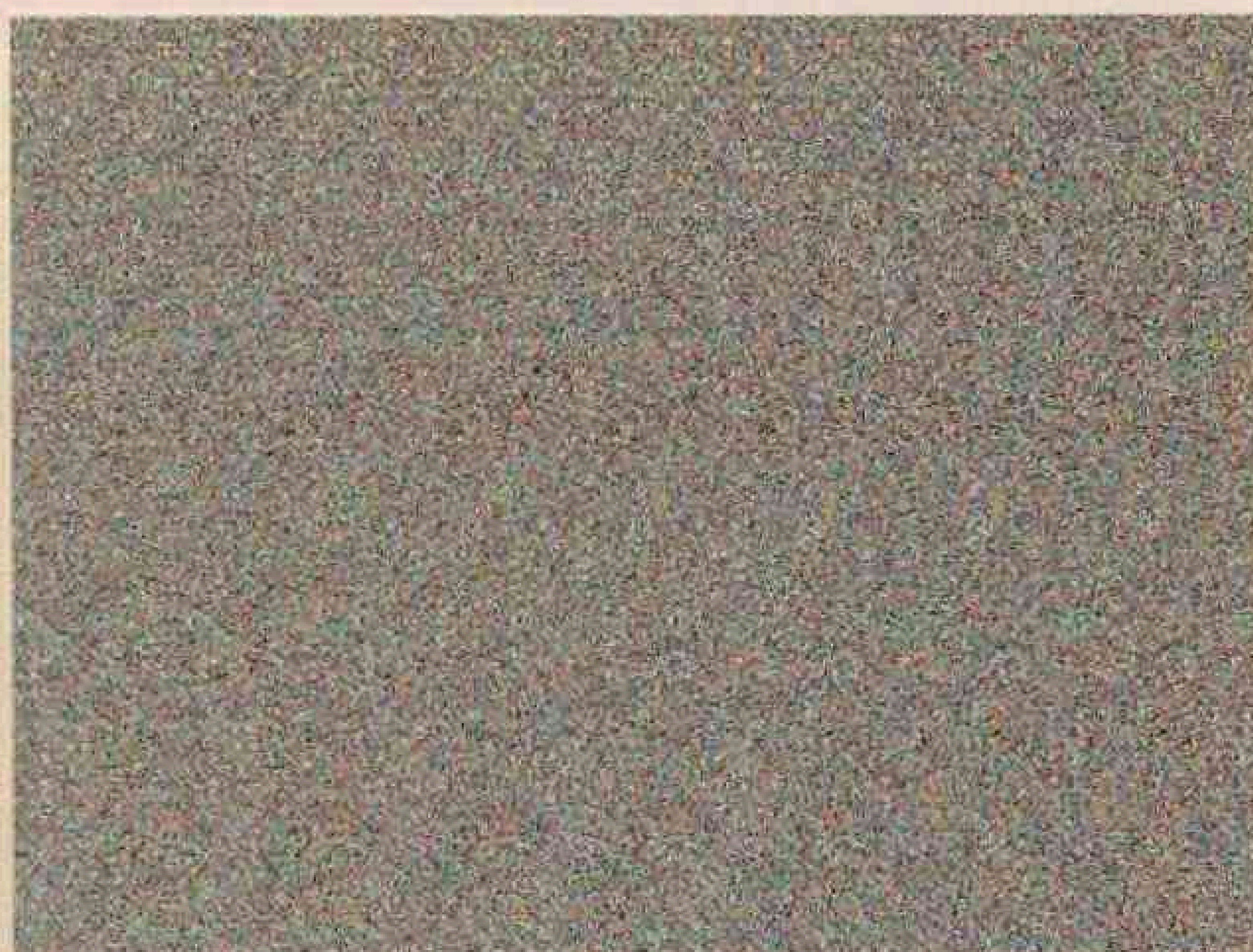
חידות ??? ופרסים ...

הפתרון לחידת ההיגיון מהגיליון הקודם- **נמלולים**
הסבר: "בשהם ישנים" = נמים
"כל התרנגולות" = לול
נמ־לול־ים = לול בתוך נמים

פרס ראשון – מסך נגד קרינה (מתנת "אינפוט־אאוטפוט") **לאביב קורנמן** מנצרת עלית
פרס שני – משחק סי.די.רום (מתנת "וירוס") **לעידן ביסמוט** מעכו
פרס שלישי – חמישה משחקי "ויטואל־ריאליטי" **לגיל ברקובסקי** מתל־אביב

הפתרון לחידת התמונה מהגיליון הקודם: המשחק ממנו לקוחה התמונה - **JACK JAZZRABBIT** - פרק מס' 4, ושם השיר: **BLACK HOLE SON**.

פרס ראשון – מסך נגד קרינה (מתנת "אינפוט־אאוטפוט") **לאייל סימון** מירושלים
פרס שני – משחק סי.די.רום (מתנת "וירוס") **לסיגל רוגב** מרמת־השרון
פרס שלישי – חמישה משחקי "ויטואל־ריאליטי" **לרועי פרלמן** מתל־אביב



אוקי, הכנו אתכם,
אתם מומחים על
כתובות קיר. הפעם
היא קשה יותר, אך
קשורה לאחת
מהכתבות בגיליון
זה.
נסו וזכו
בפרסים!!!

חידה "קולנועית":

לפניכם פרטים על כמה סרטים העוסקים במחשבים, רובוטים ותבונת־על.
נסו לזהות לפחות שלושה מהם.

1. מחשב ספינת החלל משתגע ומתחיל לשיר שירי ילדים.
2. רובוט בעל נימוסים אנגליים ופח־זבל אלקטרוני ניצולים ברגע האחרון מידי סוחר גרוטאות חלליות.
3. נער התבלבל בין משחק איקס־מיקס־דריקס לבין שליחת טילים.
4. אף אחד לא מסוגל להרכיב צעצועים במהירות גדולה יותר מהרובוט החמוד הזה.
5. האקר שחזר למוטב נרדף על־ידי עברו.

הדף השחור של אנטי

32
וודסטוק

על פניו, **CD-ROM** על וודסטוק נשמע כמו גוויה שפחיתות כבוד להתעלל בה. את ההופעה עצמה לא הייתי רואה אפילו אם היו משלמים לי, וטריוויה לגבי כמה ג'וינטים לקח כל מוזיקאי ומי הדליק לו אותם מעניינת אותי עוד פחות. למרות הכל, נסתרות הן דרכיו של בודהה ובמסגרת הקארמה שלי במערכת נתבקשתי לתפוס כמה תמונות מסכים בשביל הגראפיקה. מה אני אגיד לכם? ראיתי את האור. למרות שמדובר ביישום סטנדרטי במחולל (מקרומינד דירקטור), המעצבים לקחו את הכלי למקסימום. כפתורים נראים כמו קרעי נייר או קולאז'ים של פרצופים שמוארים בהילה קוסמית כאשר חולפים מעליהם, סליידרים שכאילו צוירו בטוש ע"י גרפיקאי מסטול, הקונספט של הסיקסטיז פשוט מגיע ישר לבטן בלי התחכמויות טכנולוגיות מאולצות. הפנינה שבלוטוס היא חידון הטריוויה. אני (בניגוד לאייל שהתלונן על "חוסר הרצינות התיעודית" של המוצר), לא ממש מתעניין בפרטים קטנוניים של "מי עשה מה", אבל החידון הזה מועבר ע"י גורו וירטואלי בשם "באבא **CD** רמדאס" המנתח את צעדי הכושלים בים המידע הבלתי רלוונטי בחוכמות הינדיות, שלא היו מביישות גורואים כמו רובין וויליאמס ולני הנרי. קצת לא נעים לי לפרגן במדור הזה (ועוד להיפים זקנים), אבל זה בטח יאזן לי קצת את היין־יאנג או משהו.

44
ביל גייטס

הרבה יש לי מה להגיד נגד "חלונות" ועוד הרבה יותר נגד "חלונות בעברית". אני, בניגוד לאסף, מכיר את המערכת והיא תרמה הרבה לפיתוח אישיותי העצבנית. למרות הכל, הטענה השנייה הכי מגוחכת שאני מכיר היא שהמערכת "ידידותית מדי". הטענה ששברה אותי הוא שדוס היא התשובה. וזה מזכיר לי סיפור: פעם, בכנס האקרים בהולנד, לעג לי האקר רוסי על העובדה שאני משתמש ב"ווינטנדו". כששאלתי אותו מה מפריע לו שמעבד התמלילים שלי הוא "חמודי כזה" ומאפשר פעולות "גזירה והדבקה" עם תוכנת התקשורת שלי, ענה לי שמערכת שמגיעה עם משחק סוליטר בילט־אין היא לא־רצינית. הוא לא התכוון לעובדה שסוליטר הוא משחק מעצבן, אלא לכך שעובדים של חברות מקבלים לגיטימציה לשחק בשעות העבודה. כנראה שהחינוך הסובייטי שלו גבר על האלמנטים האקריים באישיותו. תתעוררו, ילדים. אפשר להגיד שחלונות אינה ידידותית מספיק (בעיקר למפתחים). אבל אין כזה דבר "ידידותי מדי". מגיע לנו יותר.



● בשהרולינג־סטונס השתלטו על הרשת, פתחו להם על הבורות

6•49
הקיר של נאורה
•
סטר טרק 2

אכזבת החודש בשבילי היתה התנהגותו של אדם קארי. בסוף נובמבר גיליתי את **KNET Rave Radio** שלו שתיעד 3 שעות של מסיבת טכנו בניו ג'רסי בכיכובו כדי־ג'יי (והוא טוב). די הצטערתי שלא הצלחתי להכניס בזמן את הסקופ על המסיבה בהולנד (שהוכרזה יום אחרי סגירת הגיליון). קארי סימל בשבילי את המהפיכה של '94, כאשר החברות הגדולות גילו שאינטרנט הוא לא רק שעשוע של פריקים אלא שוק עתידי בגודל מפלצתי. האתר של קארי נולד בשלהי התקופה הפרה־היסטורית (תחילת '93) והואיל והיה אז שדרן פופולרי ב־**MTV**, קיבל רשות מהבוסים לקרוא למחשב שלו **MTV.COM**, לשים שם סקופים על ביוויס ובאטהאד ולהתפנן עם החברים המוזרים שלו שקוראים לעצמם סייבר־פאנקס או משהו. כאשר גילו **MTV** שמדובר בעצם באוטוסטרדה ההיא מהנאומים של אל גור, החליטו לתבוע אותו על שימוש בשם ובמידע, שניתנו לו במקור בהסכמה.

העובדה שהאתר החדש שלו, **MetaVerse**, לוקה בבעיות תחזוקה חמורות, לא הדליקה אצלי נורה אדומה. ידעתי שהוא עסוק בקרבות משפטיים ושמחתי כשמדי פעם הצליח לחדש משהו (כמו למשל **KNET**). אפילו כשעשה כמה ג'ובות מהצד עם הפרופוגנדה של **AT&T**, שמחתי בשביל העורך־דין הרעב שלו.

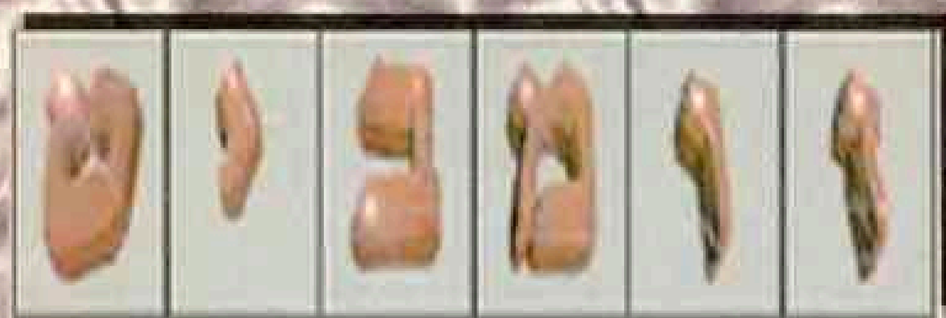
איכשהו, החיבור בין שתי הכתבות בזומביט עשה לי איזה "קליק" במוח והבנתי פתאום שהבן־אדם עושה מסחארה במסווה של "אחד משלנו". 3 שבועות אחרי המסיבה, עדיין לא הגיעו קבצי הסאונד ודפי הרכילות שהובטחו. כנראה שהחיבור לאינטרנט שימש בעיקר כדי לקדם את מכירות הכרטיסים (ההולנדי ברחוב צמא לסייבר־איך־קוראים־לזה בדיוק כמו הישראלי) ולגייס חסות מחברות מחשבים. יום אחרי האירוע, איבד קארי עניין בחברים הסייבריים שלו, בדיוק כמו כמו שפיוצ'ר קול איבדו עניין בעדכון (או לפחות מחיקה) של הדף שלהם יום אחרי הכנס (כשלא יכלו יותר למכור כרטיסים ב־100$). כשהרולינג סטונס התייחסו לרשת בתור "עוד ערוץ טלוויזיה" בהופעה שלהם בנובמבר, יכולתי לסלוח להם. הם לא "משלנו". מקארי ציפיתי ליותר.

23•48
3D STUDIO
סטר טרק 1

בכתבה על "סטר טרק" למדנו שאין צורך לדמיין איך נראית טיסה ב"אנטרפרייס", אבל כנראה שנאלץ לדמיין בכל זאת. הכתבה על 3D הזכירה בנשימה אחת את האנימייטור, בלי להסביר את ההבדל המהותי ביניהן. כתבות אלו ממחישות את הנטייה הקיימת בקרב כתבים צעירים, לתמצת את דבריהם לגודל של שיר זן מזוקק. רבים מהם התקדמו הרבה מעבר לדרגה הרוחנית השורה על כתבה זו, הגיעו לנירוונה ונעלמו עם סופת החלל.

נמרוד קרת

...ובגליון הבא של



זומביט מולטי-מדיה: עיתון ו-BBS, כמו עיתוני המחשבים המובילים בעולם. כולכם כבר מחוברים - מנויי זומביט קיבלו דיסקט חינם (הכולל את תוכנת התקשורת וצ'ופרים נוספים).

• וגם טיפים בתכנות ודיווחים על משחקי המחשב והוידיאו החדשים ביותר -

WAR CRAFT ✌ CRIME PATROL ✌ DUTCH BALL

VIRTUOSO ✌ NECTROPOLIS

ועוד...

נושא מורחב: המחשבים והבריאות שלך -

איך לשמור על עמוד השדרה, להגן על נפשנו הרכה, ולא לפגוע בעיניים • וירוסים ואנטי-וירוסים - השוואה מוחצת • התמכרות למחשבים - זה קורה, האם זה טוב או רע? איך והאם צריך לעשות משהו נגדו? • מין ומחשבים - תחקיר מיוחד • וגם - חידונים, פרסים, מדור פשעי-מחשב, מדור טכני...

רק 14.90 ש"ח

זול!

מתחברים לזומביט!

Macintosh LC 630

מחשב המולטימדיה שיודע הכל.

גם להיות מחשב אישי רב-עוצמה.

ל- LC 630 מעבד מוטורולה LC 040 68 רב עוצמה, ומהירות של 66/33 מגהרץ, לניצול אפשרויות המולטימדיה המתקדמות ביותר - ועוד יותר מזה...



גם לערוך סרטי וידאו.

כרטיס Apple Video System מאפשר לחבר ל-LC 630 מצלמת וידאו ביתית, או מכשיר וידאו, להעתיק קטעים מסרטוני וידאו לכונן הקשיח, ולערוך מצגות וסרטונים בקלות רבה.



גם להיות טלויזיה חכמה.

עם כרטיס Apple TV/Video System , ה-LC630 הופך לטלויזיה מתקדמת בת 181 ערוצים, שניתן לצפות בה בשידורי טלויזיה וכבלים באיכות טריניטרון ולערוך תמונות מתוך החומר המשודר.



גם להשמיע סטריאו נפלא.

כונן ה-CD ROM המובנה (אופציונלי) מאפשר לך השמעת תקליטורי אודיו באיכות סטריאופונית מושלמת, דרך הרמקולים המעולים המובנים במחשב.



גם לשחק ב- CD ROM.

באמצעות כונן תקליטורי CD ROM מובנה (אופציונלי) ניתן לשחק באלפי משחקים אינטראקטיביים, להתחבר לעולם שלם של מידע דיגיטלי זמין ולהוסיף כל תמונה או סרט לכל מסמך או מצגת.

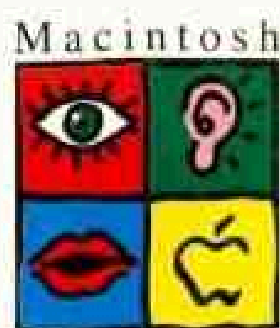


גם להפיק מצגות אינטראקטיביות.

תכנת Apple Presentation System מאפשרת לך להעלות את המצגת האינטראקטיבית שלך על מסך טלויזיה גדול, לשנות אותה "תוך כדי", וכן להעתיק את המצגת לקלטת וידאו.

גם להיות מקינטוש אמיתי.

מערכת ההפעלה בעברית עם יכולות המולטימדיה המודרנית המובנות והקלות הנפלאה והידידותיות שאין לה מתחרים, הופכים את המקינטוש למחשב האהוב ביותר, ולכן גם היעיל ביותר בשימוש באקדמיה, בלימודים, בעסק ובבית.





ידע מחשבים ותוכנה

רחוב זבוטינסקי 29, רמת-גן, טל': 03-5768666